USER MANUAL

IMPERIALISM II the age of exploration

IMPERIALISM II™

the age of exploration

SSI®

IMPERIALISM II®

AGE OF EXPLORATION™

インペリアリズムⅡ　完全日本語版

PRESENTED BY

FROG CITY SOFTWARE, INC.

AND

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

ユーザーズマニュアル

歩兵戦術の改良

歩兵戦術の改良は、小銃歩兵の育成と農民徴募兵の強化を可能にします。この新しい連隊は、敵の火力部隊を引き寄せ遮蔽地形を活用する戦いに適しています。

はじめに

『インペリアリズムⅡ－探検の時代』のプレイヤーは、１５００年から１８５０年に渡ってヨーロッパの植民地主義大国を統治します。
目的は、旧世界を軍事的もしくは外交的に支配することです。『インペリアリズム』をプレイされた方々にとって、ゲームの概念や操作方法の多くがよく似ていますのでスムーズにプレイできます。しかし、ゲームプレイは範囲が広く奥行きも深く、軍事力のバランスや様々な問題に対処していかなければなりません。植民地主義及び重商主義の時代では、『インペリアリズム』の重要な要素である急速な産業発展は見られませんでした。『インペリアリズムⅡ』のプレイヤーは、原住民を征服するか彼らとの友好を深めることで植民地を築かなければりません。さらに、新世界でのみ見つかる富や物資を活用して自国を発展させなければなりません。これらの恩恵が自国にもたらされると、プレイヤーの大国は、旧世界の強力な国やひ弱な国に対する支配に挑戦できます。

インストールについては、９頁を参照してください。『インペリアリズムⅡ－探検の時代』をすぐにプレイするためには、後述のチュートリアルから始めてください。６頁に、『インペリアリズム』と『インペリアリズムⅡ』の間での重要な相違いに関する簡単な一覧表があります。マニュアルをこれ以上読まずにゲームを始めたいときは、５頁の「ゲーム開始方法」に進んでください。

ゲーム開始方法

1. ゲームを開始するために、スタートメニューから『インペリアリズムⅡ』をダブルクリックしてください。
   イントロが終了すると、書斎の画面に移行します。
2. 書斎の机の上に乗っている「地球儀」をクリックしてください。「チュートリアル」のプレイを初めにという勧めを無視してください。
   「チュートリアル」は、ゲームが難しいと感じたり、混乱した時に戻って起動します。
3. 「地図の間」に移行したら、地球儀の回転が終わるまで待ってください。
   地球儀が止まったら、予め選択された白く縁取られた国を受け入れるか、画面右上にあるマップをクリックして別の色の国を選択してください。
4. 難易度設定は、「入門」を選択してください。
5. ゲームを開始するために、難易度パネルの底にある「上向きの矢印」をクリックします。
6. 『インペリアリズムⅡ』のゲームが始まります。
   各画面でわからないことがあったら、ダイアログボックスで解決法が見つかります。それは、「？」ボタンをクリックすることで利用できます。この簡単な解決法を活用してください。ヘルプを使用するための詳しい説明は２２頁に記載されています。

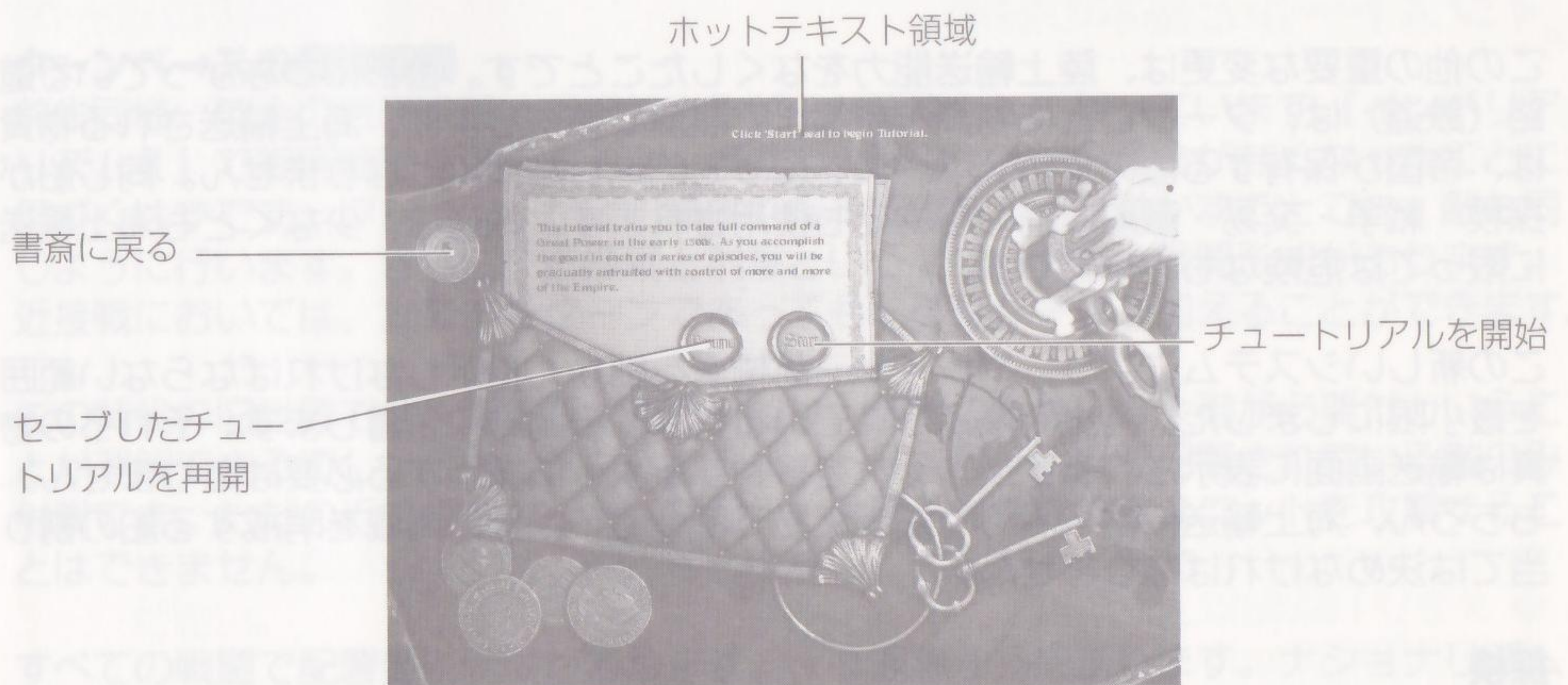
チュートリアルの使用方法

新規にチュートリアルを開始するか途中のチュートリアルを再開するために、ゲーム起動当初の書斎画面で「巻物」をクリックしてください。
チュートリアルは、ゲーム序盤に必要な資源が簡単に入手できるマップでプレイします。

ホットテキスト領域

書斎に戻る

チュートリアルを開始

セーブしたチュートリアルを再開

チュートリアルでは、それぞれの目標を達成する一連の課題が提示されます。１つの課題を達成すると、別の新しい課題が始まります。チュートリアルは長時間のプレイには不釣り合いなものなので、各課題を達成したら次の課題に移行するという進行方法が賢明です。

『インペリアリズム』と『インペリアリズムII』の比較

『インペリアリズム』と『インペリアリズムII』の間には多くの相違点があります。『インペリアリズム』をプレイし慣れた人にとってわかりにくい変更点を示します。

勝利条件
『インペリアリズム』では存在した統治者評議会はありません。プレイヤーは、旧世界の半分を支配することで勝利します。支配は、軍事力や外交的手段で獲得できます。

新世界は大国が勝利することを直接は手助けしません。賢明なプレイヤーは、新世界の開発に投資するでしょう。それが、旧世界でより強力な大国になる唯一の方法だからです。これは、その時代に適した勝利のモデルです。

全員を養う
１６世紀は、１９世紀に比べると、農業が経済のより重要な部分を占めていました。『インペリアリズムII』でも、農業は非常に重要な要素です。農業生産高で、プレイヤーが保有する陸軍・海軍・労働者の規模が決定されます。全ての人が、ターンごとに穀物もしくは肉（魚または牛肉）を食べます。『インペリアリズムII』では缶詰はありません。倉庫に生のままの食糧を山積みにすることができます。

輸送網
ゲームのこの部分が、おそらく他に比べて大きく変わった点でしょう。陸では、道路の区画すべてが集積所とみなされます。そのため、集積所を建設する必要はありません。鉱山と接続するときは、鉱山近くの地形区画に首都から通じている道路を建設します。『インペリアリズムII』でも必要なのは、物資を海上輸送するために港を建設することです。

この他の重要な変更は、陸上輸送能力をなくしたことです。首都につながっている道路（鉄道）は、ターンごとに物資を首都まで無償で輸送します。海上輸送される物資は、帝国が保有する船の貨物スペースを使って輸送しなければなりません。同じ船が、探検・戦争・交易・敵船拿捕の目的でも使用されます。輸送は、少なくとも海上輸送に限っては危険なものなのです。

この新しいシステムにより、プレイヤーが輸送を細かく指示しなければならない範囲を最小限にしました。陸上で接続されている資源は自動的に到着します。それらの物資は輸送画面に表示されますが、それを移動するように指示する必要はありません。もちろん、海上輸送に割り当てる船・交易で使う船・世界の海域を哨戒する船の割り当ては決めなければなりません。

探検
ゲーム開始時点では、マップの半分が覆われています。新世界で貿易・外交・戦争を指揮するためには、先ずその覆いを取らなければなりません。新世界に侵攻するためには、覆われていない土地が必要です。沿岸海域にいる船は、その海域の大陸沿岸地域を明らかにします。沿岸の地形区画が明らかになったら、探検家を新世界に配備できるようになります。探検家は、配備された区画の周辺地形を明らかにします。

小国と新世界の開発
『インペリアリズム』では自国以外の開発のために港まで道路を接続する必要はありませんでしたが、『インペリアリズムII』では、自国と外国の開発は同じです。国や種族は、国内で接続されている物資だけを取り引きしたり輸送することができます。

『インペリアリズム』におけるデベロッパーを想起させる商人ユニットは、種族から土地を購入することで、その種族を侵攻の危険から守ります。この土地購入が成立すると、別の大国は、その土地を所有する大国に宣戦布告しなければそこに侵攻できません。

富
『インペリアリズムII』には５種類の富とみなされる資源があり、自国の首都に輸送するとそのまま現金に変わります。すべての物資が新世界でのみ発見されます。ほとんどのゲームで、永遠の資金源となる富を発見し手に入れなければなりません。植民地主義及び重商主義の時代は、１９世紀の『インペリアリズム』に比べ、物資を売って現金をつくるチャンスが限られています。

新世界の資源
サトウキビ・タバコ・毛皮のような特別な嗜好品は、訓練を積んだ労働者の嗜好品需要のために必要です。国の労働者の訓練レベルは、新世界から供給されるそれらの嗜好品の量によって制限されます。

テクノロジーツリー
『インペリアリズムII』における君主は、特定の研究の方針に沿って帝国の研究者を指揮する立場にあります。どういう新技術の修得をめざすかによって、戦略的に帝国の強化を図ることができます。テクノロジーツリーは、同梱されているリファレンスシートで提供されています。

ターンベースの戦術戦闘
前作同様、陸上の戦術戦闘は選択できるゲーム要素として残っています。『インペリアリズムII』で戦術戦闘を選択すると、移動と攻撃の主導権の概念がなくなったことに気づくはずです。プレイヤーが望む順序で保有部隊すべてを動かすことでき、敵も同じように行います。さらに、近接戦と射撃という２つの異なる戦闘形式があります。近接戦においては、攻撃側のターンであっても防御側が一撃を加えることができます。

この時代の旧世界では攻城戦闘が困難であり、勝利のためには大砲が必要だということが理解できるでしょう。火砲以外のユニットは、壁に沿って配置されている敵のみ射撃でき、ただの近接戦ユニット（射程１）は壁や城塞内の敵ユニットを攻撃することはできません。

すべての戦闘で配置数に制限があります。１０連隊から始まります。ナショナリズム技術を修得すると、この制限が１２に増大します。駐屯部隊や攻撃部隊にいる将軍は、この数を獲得したメダルごとに１ユニットずつ増やします。

この制限は、州に駐屯する部隊数には及びません。制限外の部隊は戦闘に配備されず、戦闘に負けたときは退却します。

攻撃費用

このゲームがカバーする時代の君主は、軍隊を維持するのが非常に大変でした。攻撃作戦の時はなおさらです。プレイヤーが防御側であれば、軍隊が必要とするのは食糧だけです。プレイヤーが攻撃を決断すると、多額の費用がかかります。多額の現金を持たないまま宣戦布告してはいけません。

物資必要度の低下

『インペリアリズムⅡ』は、『インペリアリズム』に比べてより充実した物資が用意されています。『インペリアリズム』の経済モデルでは重要な役割を担っていた物資も、『インペリアリズムⅡ』ではそれほど重要ではありません。プレイヤーは、交易で得なければならない資金と青銅や材木などの物資を用いた開発とのバランスを考えなければなりません。この新しいモデルは、さかのぼった時代に適合したものです。プレイヤーは、自国の産業に投資する代わりに、富を新世界から搾り取る必要があります。

操作の主要な変更点

多くの画面が異なっていますが、大きな変更点は産業と新聞です。

『インペリアリズム』の産業画面では、プレイヤーが生産を指示をする前に各工場をマウスでクリックしなければなりませんでした。『インペリアリズムⅡ』では、１つの画面で１０の生産工場のスライダーを直接操作できるようになっています。

『インペリアリズム』の新聞は、プレイヤーにとって重要な出来事を告知するターン概要に変わりました。ターン概要には、良いこと悪いことを問わず様々な出来事が掲載されます。

インストールと基本の説明

ここでは、『インペリアリズムⅡ』をインストールしゲームを開始するためのあらゆる情報を説明します。難しいと思われることがありましたら、126頁の「トラブルシューティング」に関する情報を参照してください。

必要システム条件

『インペリアリズムⅡ』を楽しむにあたり、ご使用のパソコンが、次のような最低条件を備えていることが必要です。

- ◆ Pentium 133MHz以上のＣＰＵ（Pentium 200MHz以上推奨）
- ◆ メモリ16MB以上
- ◆ 日本語版Windows 95もしくは98
- ◆ 圧縮されていないハードディスクドライブでインストールに100MB以上必要
- ◆ 4倍速以上のCD-ROMドライブ
- ◆ SVGAビデオカードでメモリ1MB以上
- ◆ カラーSVGAモニター
- ◆ 100%Microsoft（もしくはLogitech）互換のマウス

◆ Microsoftマウスドライバーバージョン9以上
もしくはLogitechマウスドライバーバージョン6.24以上
◆ 28.8kbps以上のモデムもしくはTCP/IP LAN（マルチプレイヤー用）

注意：Windows NTではこのゲームを起動できません。
『インペリアリズムⅡ』を起動しているときは、マルチタスクを使用しないでください。

基本的な必要システムに加えて、DirectX6がハードディスクにインストールされていなければなりません。DirectX6をインストールするかどうかの選択肢は、ゲームのインストール中に表示されます。ネットワークプレイでは、DirectPlayに対応したネットワークアダプターが必要です。

ゲームのインストール

ご利用のパソコンのハードディスクに『インペリアリズムⅡ』のゲームファイルをインストールする必要があります。その上で『インペリアリズムⅡ』のCD-ROMをセットすると、ゲームを始めることができます。

CD-ROMドライブに製品CD-ROMをセットしてください。
ポップアップウインドウが表示されますので、「インストール」をクリックしてください。
Window95/98の「挿入の自動通知」がオフになっていたり機能しない場合は、CD-ROMを開き、「AUTORUN.EXE」アイコンをダブルクリックしてください。
インストールが完了するまで、全て画面の指示に従ってください。

ゲームの起動方法

『インペリアリズムⅡ』のオートランプログラムが、ゲームを起動するためのメニューを表示します。ゲームの実行・DirectX6のインストール・ゲームのインストール・終了の選択肢があります。
『インペリアリズムⅡ』は、「スタート」メニューを開き、「プログラム」を選択してから『インペリアリズムⅡ』がインストールされたフォルダーを選択し、「インペリアリズムⅡ」をダブルクリックすることでも起動できます。

注意：画面設定を800×600の16ビットカラーモードに設定しておくことを推奨します。
『インペリアリズムⅡ』を起動する前に、スクリーンセーバー機能を切ってください。

ゲームの削除

Windowsの「スタート」メニューから、ゲームの起動と同じ操作手順で進み、「ゲームの削除」をダブルクリックします。
別に、「スタート」メニューで「設定」を選択し、「コントロールパネル」を選択して

行う方法もあります。コントロールパネルで「アプリケーションの追加と削除」を選択し、「インペリアリズムⅡ 完全日本語版」を選択し「追加と削除」ボタンをクリックします。
これらの方法で、ゲーム及び全てのコンポーネントが、セーブゲームを除き、ハードディスクから削除されます。

マウスの使用法

このマニュアルの記述で用いる「クリック」は、マウスカーソルを画面上の希望する場所に移動し、マウスの左ボタンを押す意味です。「情報クリック」には、右クリック及びシフトクリックの二通りがあります。右クリックは、マウスカーソルを希望する場所に移動しマウスの右ボタンを押すことで、シフトクリックは、マウスカーソルを希望する場所に移動し「Shift」キーを押しながらマウス の左ボタンを押すことです。

ゲームのセーブ

『インペリアリズムⅡ』では、ゲームを保存したり、テンポラリーファイルを作成するためにハードディスクの空き容量が必要となります。それぞれのセーブゲームに、400KBのハードディスク空き容量が必要です。

注意：他の人とセーブゲームを交換する場合、同じスロットに上書きされるので、そのスロットが空いているかどうか注意してください。

オートセーブ機能

『インペリアリズムⅡ』をプレイすると、新しいターンに移行するたびにゲームがセーブされます。マルチプレイヤーゲームでは、ターンの始めのオートセーブとプレイヤーたちが「ターン終了」ボタンをクリックしたときの２つ目のオートセーブがあります。

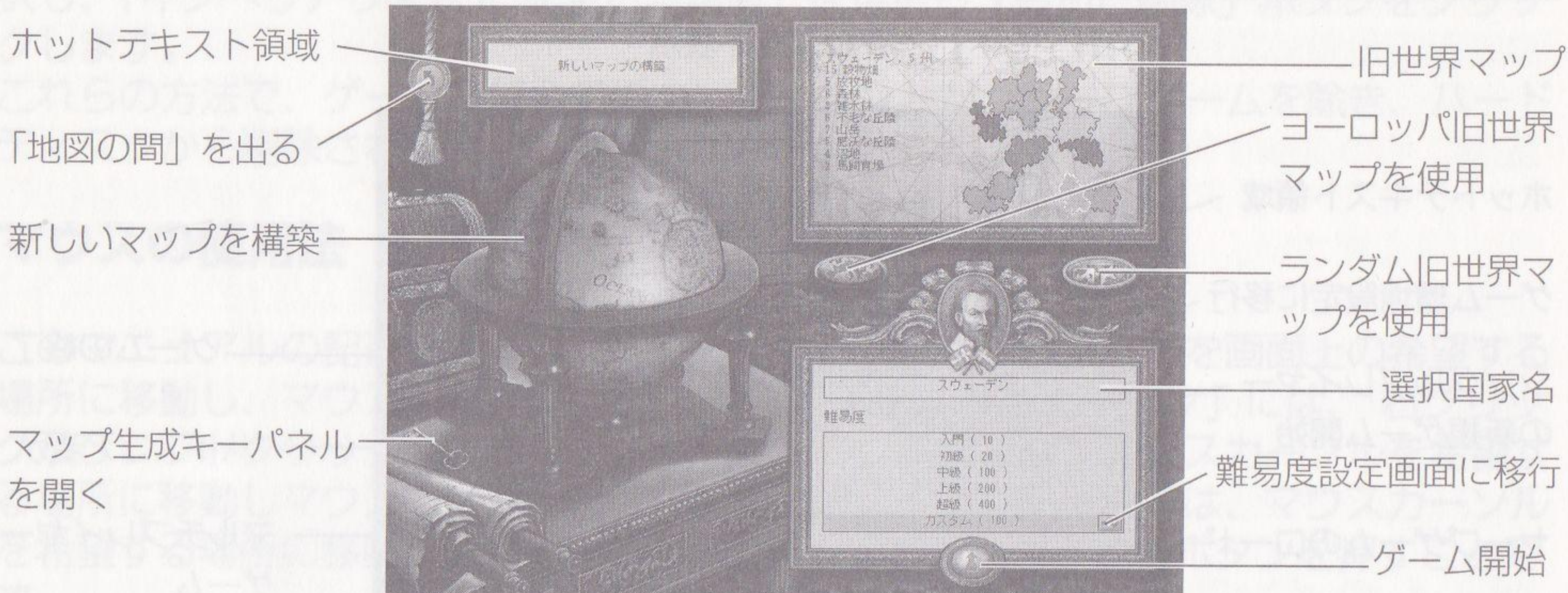
ゲームの開始

クレジット表示
ホットテキスト領域
ゲーム環境設定に移行
シングルプレイヤーの新規ゲーム開始
セーブゲームのロード
チュートリアルの実行
ゲームの終了
ハイスコア表示
マルチプレイヤーゲーム

『インペリアリズムⅡ』は、オープニングムービーから始まります。この短いムービーを飛び越えて先に進みたいときは、いずかのキーもしくはマウスボタンを押してください。
ムービーが終わったら、書斎画面が表示されます。書斎画面には、ゲームの様々な機能を示すための項目がいくつかあります。ホットテキストは画面中央に表示され、各項目の機能を文字で示します。「地球儀」を選択すると、シングルプレイヤー用の新規ゲームが始まります。「巻物」をクリックすると、チュートリアルのプレイに移行することができます。セーブしたゲームをロードするためには「赤いチェスト」をクリックしてください。「馬上の戦士像」をクリックするとマルチプレイヤー用ゲームにアクセスでき、新しいゲームを開始しホストになったり、新しいゲームに参加したり、セーブされているマルチプレイヤーゲームをロードしたりすることができます。
ホットテキスト画面の左手にある「小さな絵」は、ゲーム環境設定メニューを表示します。

部屋の外に通じる「扉」をクリックすることで、『インペリアリズムⅡ』を終了することができます。

シングルプレイヤーゲームの開始

ホットテキスト領域
「地図の間」を出る
新しいマップを構築
マップ生成キーパネルを開く
旧世界マップ
ヨーロッパ旧世界マップを使用
ランダム旧世界マップを使用
選択国家名
難易度設定画面に移行
ゲーム開始

書斎画面にある「地球儀」をクリックすると、「地図の間」に移動します。
この画面の左上にあるパネルにホットテキストが表示されます。ホットテキストパネルの左横にある「メダル」をクリックすると、新たなゲームを起動することなく「地図の間」を出て、書斎に戻ることができます。

世界の生成

「地図の間」に入ると、台の上にある地球儀が回転して、新たな世界が生成されていることを示します。世界を生成し終わると、「地図の間」画面の右上にマップが表示されます。マップには、各国の政治的境界線が引かれています。選択された大国は白色で縁取られ、その国の地勢一覧がマップの左隣に表示されます。別の大国を使いたい場合は、マップ上の国を選択してください。大国は色付きで表示されています。その他の国は小国です。国を変更すると、新しい地勢情報が表示されます。「地図の間」の「地球儀」をクリックすることで、異なる世界を生成させることができます。

歴史的なヨーロッパ地図の使用

マップの下に、旧世界の生成基準を指定するための２つの卵型ボタンがあります。それらを選択しない場合は、右側のボタンが自動的に選択されます。ここで重要なのは、「地球儀」をクリックすると旧世界と新世界の両方が状況に応じて生成されるということです。

マップの左下にある卵型ボタンをクリックすると、旧世界はランダムではなくなります。そこに表示されるのは、南北アメリカで植民地拡大にいそしんだ大国が描かれた西欧の地図です。この選択でも様々なマップを生成することができます。生成される世界は、同じ歴史的旧世界を持ちますが、新世界はランダムに生成されます。

既知の世界を使用

ランダムに生成されたものではなく、既に知っている世界でのゲームを選択することもできます。
地球儀の左横にある「小さな鍵」をクリックすると、「マップ生成キー」パネルに移行します。このパネルで入力された文字列は、マップジェネレーターの元となります。
ゲーム開始時に同じ文字列をここに入力して地球儀をクリックすると、過去のものと

全く同じ世界を生成させることができます。

生成キーを入力しないでランダムに生成させたマップが特に気に入ったときは、マップ画面で、Ctrlキーを押した状態でマップツールバーの上部にある「ズーム」ボタンをクリックします。それでダイアログボックスが開き、生成キーが表示されます。これをメモして、新規ゲームのときに「マップ生成キー」パネルに同じ文字列を入力すると、まったく同じ世界が生成されます。

この他に、特定の状況が設定された固定のマップ生成キーが用意されています。
次の一覧表で示されているマップ生成キーは「マップ生成キー」パネルでも表示され、それを選択することで特定の世界を生成し、推奨する大国でとりわけ面白いゲームができます。

[マップジェネレーター用固定マップ生成キー]

世界の名前（キー）	推奨最大プレイヤー数	推奨する大国
Caugi	2	オランダ、フランス
Rhymnerdi	2	スウェーデン、スペイン
Cewys	2	イギリス、オランダ
Mella	2	フランス、ポルトガル
Iostavigarthyr	4	ポルトガル、オランダ、スウェーデン、スペイン
Pig	3	ポルトガル、フランス、スペイン
Llesti	4	ポルトガル、スウェーデン、フランス、イギリス
Cineg	3	フランス、スウェーデン、スペイン
Nansollaff	2	ポルトガル、イギリス
Manta	2	フランス、ポルトガル
Dintag Memrys	6	(すべてOK)
Ciy	2	オランダ、ポルトガル
Kernaegh	4	イギリス、ポルトガル、フランス、オランダ
Astenidas	2	スウェーデン、オランダ
Sworriy	4	イギリス、スペイン、フランス、ポルトガル
Cauyorthyr	2	イギリス、スペイン
Rhon	5～6	(オランダは最悪)
Cordigh	3	オランダ、スペイン、スウェーデン
Egininerk	4	イギリス、オランダ、フランス、ポルトガル
Allormonawys	4～6	(オランダ、ポルトガルは最悪)

新規ゲームの開始
マップから大国を選択したら、マップの下にあるパネルで「難易度」を選択してください。このパネルで、項目別にゲーム内容を設定できる画面を呼び出すこともできます。難易度及びゲームのカスタマイズに関する詳細は１７頁を参照してください。
ゲームを始めるためには、「難易度」パネルの底にある「矢印」ボタンをクリックします。

ゲームのロードとセーブ

セーブしたゲームをロードするためには、書斎画面の机にある「赤いチェスト」をクリックします。
それで、チェストの蓋が開きます。セーブゲームをロードするためにチェストを開くと、オートセーブが選択された状態になっています。このゲームをロードするためには、そのまま箱の上にある「セーブゲームのロード」ボタンをクリックしてください。
他のセーブゲームをロードするためには、次の手順に従ってください。

書斎画面で

1．「赤いチェスト」をクリックします。
2．チェストのなかにあるロードしたいセーブゲームをクリックします。
　そのゲームのマップがチェストの蓋に表示されます。
3．チェストの上部にある「セーブゲームのロード」ボタンをクリックします。

地形マップ画面でプレイ中にもセーブゲームをロードすることができます。

1．コンピュータの形をした「ゲーム制御」ボタンをクリックします。
2．ダイアログボックスに表示される「ゲームのロード」ボタンをクリックします。
　開いたチェストが表示されます。
3．チェストのなかにあるロードしたいセーブゲームをクリックします。
　そのゲームのマップがチェストの蓋に表示されます。
4．チェストの上部にある「セーブゲームのロード」ボタンをクリックします。

ゲームのセーブ

ゲームをセーブするためのスロットは9個あります。オートセーブゲーム用の追加スロット（10個目）もあります。セーブゲームのスロットとしては、マルチプレイヤー用・チュートリアル用が別に用意されています。

以下の手順でゲームをセーブします。

1．地形マップ画面で、ツールバーの上部にあるコンピュータアイコンの「ゲーム制御」ボタンをクリックします。
2．ダイアログボックスに表示される「ゲームのセーブ」ボタンをクリックします。
　大きく開いたチェストの画面に移行し、中に巻物が表示されます。
3．9個のセーブスロットとオートセーブ用のスロットが1個あります。
　巻物のいずれかをクリックしてください。
4．ゲーム名を入力します。
5．チェストの上部にある「ゲームのセーブ」ボタンをクリックします。

ゲームをセーブせずにチェスト画面を終わらせるためには、画面左端にある「メダル」をクリックしてください。

9個以上のシングルプレイヤーゲームのセーブ

9個以上のゲームをセーブしておきたいときは、ゲームを始める前に、「インペリアリズムII」のセーブゲームフォルダを開き、それまでにセーブしたゲームを別のフォルダに移動してください。通常のセーブファイルは、slotX.impとして識別されています。Xは、0から8の数字を表しています。オートセーブはslotA.impと識別され、チュートリアルのセーブはslotT.impと識別されています。さらに、マルチプレイヤーでセーブしたゲームはmultX.impとして識別されています。「インペリアリズムII」のセーブしたゲームフォルダからそれまでにセーブしたものを移動すると、それらはチェストのなかに表示されず、新規セーブ分がそれらのスロットにセーブされます。

マルチプレイヤーゲームの開始

新規ゲームのホストになる

現在のゲームに参加

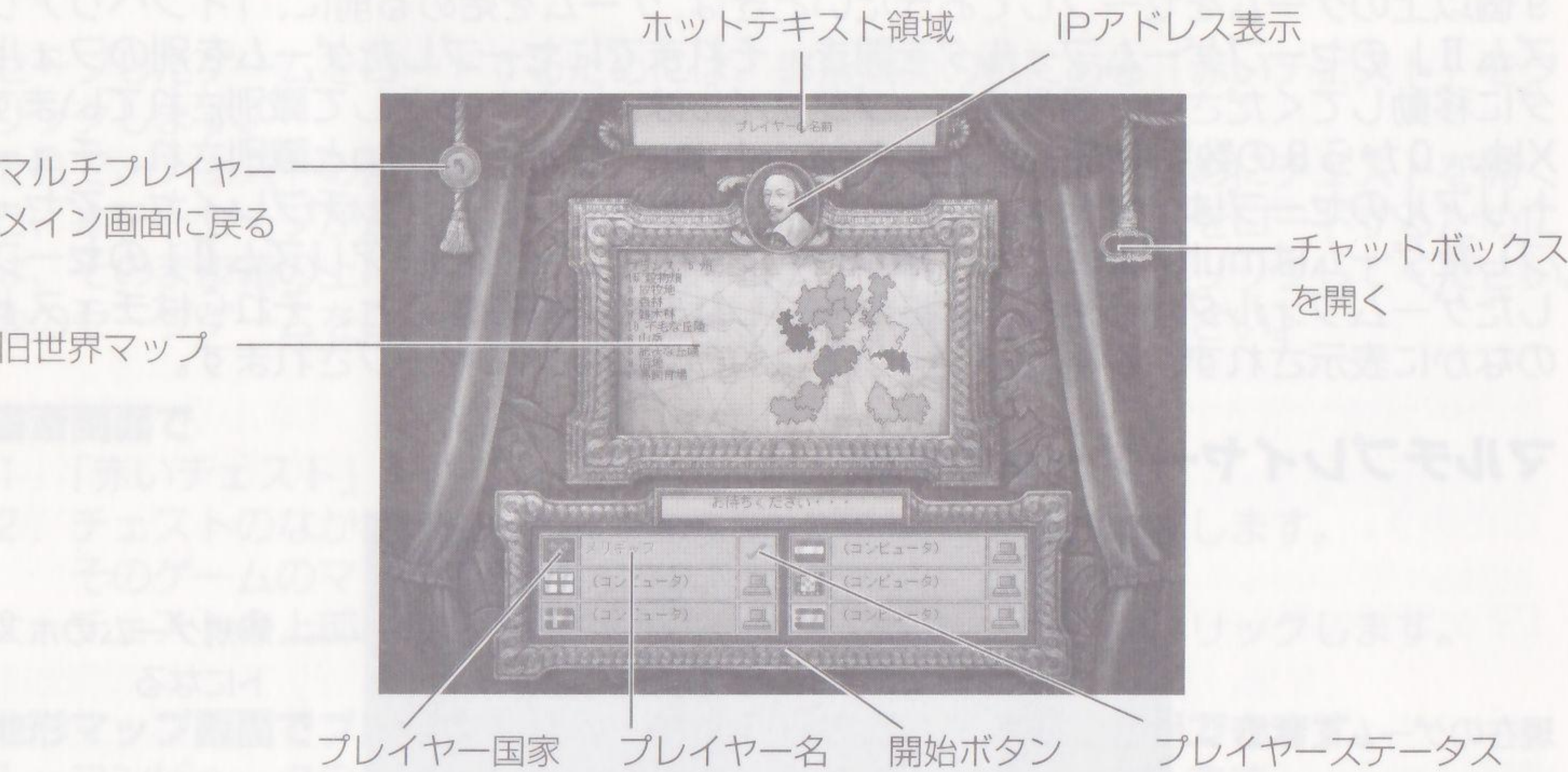
書斎画面に戻る

セーブゲームのホストになる

「インペリアリズムII」は、最大6人までのマルチプレイヤーゲームをＬＡＮ及びインターネットでサポートしています。
マルチプレイヤーゲームを生成したりゲームに参加するためには、書斎画面で「馬上の戦士像」をクリックしてください。それで、接続画面に移行します。そこでは、「戦士像」をクリックすることで他の人がホストになっているゲームに参加することができます。
ＬＡＮでゲームする場合は、IPアドレスを入力する必要はありません。「インペリアリズムII」が、接続可能なゲームを自動的に探しリストを表示します。しかし、参加したいゲームが表示されないときは、ホストのIPアドレスを入力してください。
インターネットでプレイするときは、ホストのIPアドレスを入力してください。ゲームのホストは、マルチプレイヤーロビーにある「統治者の肖像画」ボタンにマウスカーソルを合わせると、IPアドレスを確認することができます。IPアドレスは、画面上部のホットテキスト領域に表示されます。
ゲームを開始する前に、WINIPCFG.EXEを起動して自分のIPアドレスを確認することができます。WINIPCFG.EXEは、システムドライブのWINDOWSフォルダにあります。

ゲームのホストになるためには、「地図」をクリックするか、セーブしてあるゲームをロードするために「赤いチェスト」をクリックします。

マルチプレイヤーゲームへの参加

ホットテキスト領域
IPアドレス表示
マルチプレイヤーメイン画面に戻る
チャットボックスを開く
旧世界マップ
プレイヤー国家
プレイヤー名
開始ボタン
プレイヤーステータス

マルチプレイヤーゲームに参加するときは、まずマルチプレイヤーロビーに入ります。そこには、選択したゲームのマップが表示されています。画面中央下部にパネルがあり、ゲームを展開する６つの大国が表示されています。大国を選択するためには、マップもしくはパネルの国家をクリックしてください。パネルで緑のチェック印が表示されている国家は、他のプレイヤーが既にその国家を選択しています。

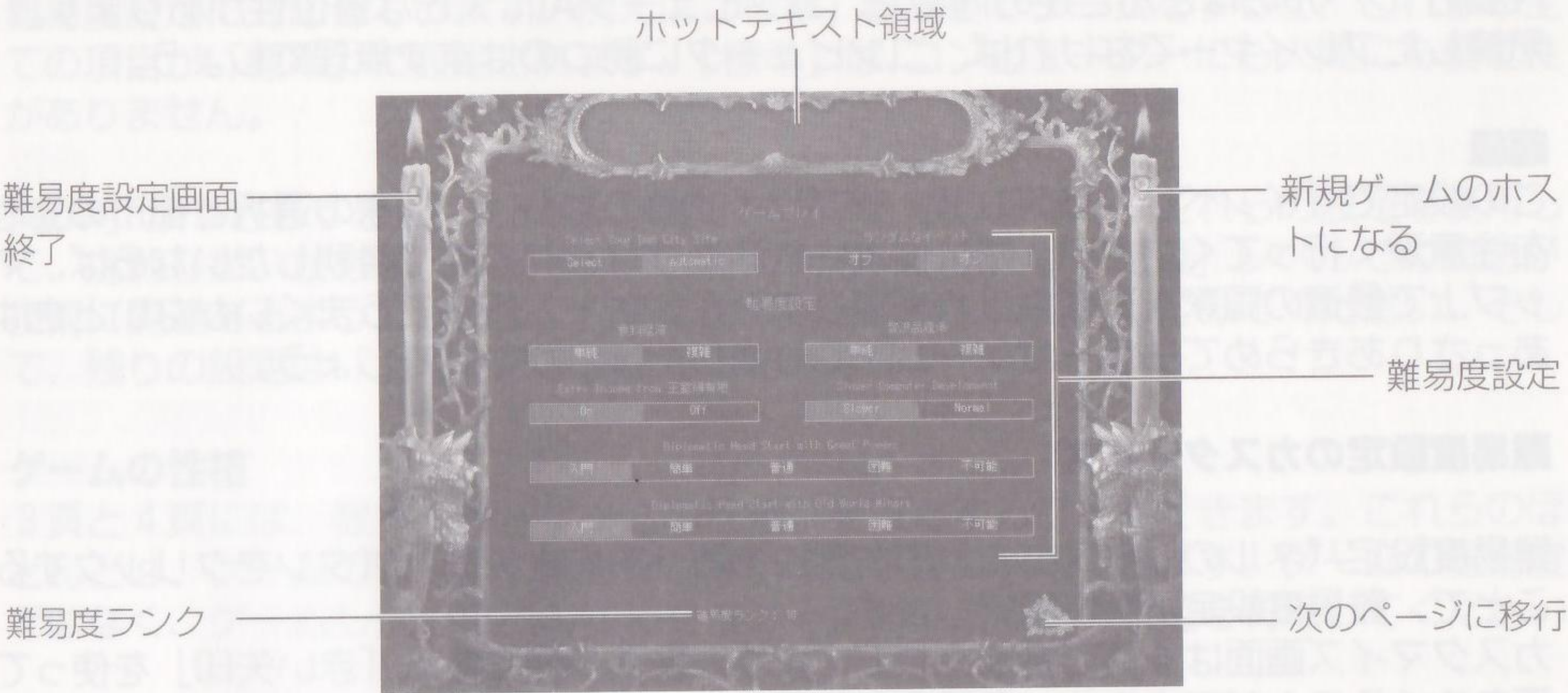
マルチプレイヤーゲームのホストになる

ゲームのホストになるときは、マルチプレイヤーゲームでセーブしたゲームをロードするか、新しいゲームを主催することで、接続画面から出ます。それぞれの選択肢は、同じタイプのシングルプレイヤーゲームと同じ方法で選択することでゲームを開始できます。他のプレイヤーは、世界が生成された後でゲームを始めることができます。

ゲームを生成したら、マルチプレイヤーロビーに移行します。ホストとして、先に大国を選択することができます。他のプレイヤーが大国を選択してあなたのゲームに参加するのを待ちます。全ての参加が確認できたら、「ゲーム開始」をクリックしてください。

ゲームが始まるのを待つ間、他のプレイヤーとチャットすることもできます。国を選択したら、チャットボックスを開くために、ベルを鳴らす取っ手を右クリックしてください。

難易度設定とゲームの性格

ホットテキスト領域
難易度設定画面終了
新規ゲームのホストになる
難易度設定
難易度ランク
次のページに移行

予め設定された５段階の難易度があります。
幅広い様々な項目を使って難易度をプレイヤーが設定（カスタマイズ）することもできます。
「地図の間」の難易度パネルの各難易度の右横に表示されている点数は、相互の難易度比較がスムーズにできるためのものです。
難易度パネルの「カスタム」の右端にある「右向き矢印」ボタンをクリックすると、難易度を決定する全項目を確認することができます。これらの設定を変更することをカスタマイズと言います。各設定項目は、後述のカスタマイズ方法で説明します。

ゲームが始まってからは難易度についてどのような設定変更もできませんが、「ゲーム制御パネル」にある「難易度設定の表示」を使って確認することはできます。「ゲーム制御」ボタンは、地形マップツールバーの右上で見つかります。

難易度

入門

この難易度は、主としてゲームを覚えるために設定されたものです。間違いをリカバリーできる余裕があるのでこのゲームを始めたばかりのプレイヤーでも勝ちやすくなっています。コンピュータプレイヤーは設定項目の面で大きな不利に置かれています。いい加減にクリックしたりわざと負けようとしない限り、勝てるはずです。

初級

初心者は、この難易度設定でゲームをするのは大変かもしれません。優位性はありますが、その優位性を真に理解できるのは、コンピュータAIがプレイヤーに追いつき追い越したときでしょう。

標準

標準において、プレイヤーとコンピュータAIは本質的に同一のゲーム条件でプレイします。このレベルは、プレイヤーがゲーム方法を修得してから選択すべきものです。どうしていいいかよくわからないときは、まずより簡単な設定でプレイしてみてください。

上級
「初級」レベルのほとんど逆の内容で、コンピュータAIに大きな優位性があります。熟練したプレイヤーでなければ、コンピュータに勝つのはまず無理でしょう。

超級
この設定で「インペリアリズムⅡ」をプレイするのならば、国家の選択と都市の立地を注意深く行ってください。国に侵攻され壊滅させられる前に勝利したいならば、マップ上で最適の国家を選ばなければなりません。ゲーム序盤でうまくいかないときは、あっさりあきらめてもう一度ゲームをやり直したほうがいいでしょう。

難易度設定のカスタマイズ

難易度設定パネルの「カスタム」の右側にある「右向き矢印」ボタンをクリックすることで、難易度設定画面に移行します。
カスタマイズ画面は４頁で構成されています。各頁下側にある「赤い矢印」を使って、頁をめくることができます。各設定を説明するホットテキストは、画面上部のパネルに表示されます。「地図の間」に戻るためには、画面左側の「ロウソク」にある「矢印」をクリックしてください。

ゲームプレイ
最初の頁の画面上部の２項目がゲームプレイの内容で、その左側の項目でゲーム開始時点で首都を自分で選択するのかコンピュータが決めるかを設定することができます。右側の項目は、「ランダムなイベント」を発生させるか発生させないかを設定するためのものです。

食糧及び嗜好品経済
１頁目の「難易度設定」の冒頭にある２項目には、「単純」・「複雑」という二つの経済に関する選択肢があります。「入門」及び「初級」レベルでゲームを開始すると、自動的に「単純」に設定されます。AIは、これらの設定にほとんど関係なく一定の方法でプレイします。「単純」設定にすると、プレイヤーはゲームをよりやさしく感じられるはずです。

「単純」は、どんな食糧でも人々の健康を支え、どんな嗜好品でも嗜好品への欲求を満たします。ゲームで人々を食べさせ幸せにし続けることが容易になります。物資が分散的に集まるように帝国を開発する必要がありません。「複雑」設定では、特定の食糧や嗜好品を要求する人々に、適合した品々を与えなければなりません。それができなければ、労働者は労働に従事する能力を失います。「複雑」設定であっても、あまり良くない食糧や嗜好品を与えられていても死ぬことはありません。ただ、食糧や高級品がきちんと与えられないと、どんな仕事もしません。どちらの設定でも、労働者は食糧を全く与えられなければ最後は餓死してしまいます。

５段階の難易度設定
カスタマイズ画面の１頁の残りと２頁は、外交関係（他の国家との友好）・技術研究のスピード・ゲーム開始時に修得している技術・ゲーム開始時の軍事力・余剰物資・余剰現金・赤字制限などゲームの構成要素を設定するためのものです。

それらの各項目に表示されている5つの選択肢は、「地図の間」で利用できる5段階の難易度設定に対応しています。例えば、「標準」難易度でゲームをすると、これらの全ての項目が「標準」に設定されます。「標準」は、コンピューターにも人間にも優位性がありません。

「標準」がやさしすぎる、「上級」が難しすぎると感じるなら、これらの設定を使用して、挑戦しがいがあるゲームをつくってください。例えば、「上級」レベルでの問題が技術に関連あるようでしたら、技術の分類を「標準」に変更してみてください。そして、残りの設定は「上級」のままにしておきます。

ゲームの性格

3頁と4頁には、数多くの「ゲームの性格」を設定することができます。これらのほとんどは、ゲームの難易度には影響がないので手軽に利用できます。ゲームの難易度ではなく、ゲームしたい世界の性格を決めるためにこれらの設定を利用してください。

コンピュータプレイヤーの個性

AIの個性を「国特性」にすると、大国がその歴史的経過におおまかに基づいた戦略をとります。例えば、スペインは新世界で“コルテス”的戦略をとってプレイするでしょうし、英国は、海軍技術を研究し私掠船を建造するでしょう。「ランダム」を選択すると、選択された戦略を予測することはできません。

糧食ルール

これは、大国が食糧を集めやすいかどうかの設定です。この設定がオンであれば、支配する州の数と同じ国民が無償で食糧を得ます。ゲームはやさしくなりますが、AIも同じメリットを受けるので、ゲームはよりいっそう攻撃的なものになります。

攻撃費用

この設定を変更することで、ゲームの世界が、より平和的になったり、さらに暴力的なものになります。これはすべての大国に影響を与え、ゲームの難易度には直接関わりません。

旧世界小国の軍事力

旧世界にある小国の軍事力を「強い」に設定すると、どの大国も侵攻で勝利を収めるのが困難になります。このため、より外交的側面が強くなります。

新世界の軍事力

新世界（種族）の軍事力が「強い」と、大国は商人を活用することが求められます。新世界の軍事力が「弱い」と、新世界への迅速な侵攻による征服が有効になります。

新世界の騎兵

この項目で、原住民のユニットが銃火器や馬を装備した部隊に強化される時期と割合を調節することができます。大国が大使館を設立した種族は、その大国が軽火砲連隊の構築技術を修得すると、旧部隊を騎兵に強化し始めます。この項目が「早い」と設定されていると、大国が馬曳火砲を修得した時点でその強化が行われ始めます。「遅い」は、後期の軽火砲が修得されるまで、種族が軍隊の強化を行えないことを意味します。この設定は、新世界の征服スピードを調節します。

特殊なＡＩ規則
この機能は、コンピュータが支配する大国のみに影響を及ぼします。そのため、難易度への影響はありません。「開発」に設定すると、ＡＩは何かを手に入れるために暴力を使うのをためらいます。「攻撃」は、攻撃するような状況になったらそれをやめるという考慮はないでしょう。

拡張活動に対する外交的ペナルティ
この項目は、プレイヤーが支配する大国のみに影響を与えますが、ゲームの難易度には影響ありません。「普通」では、すべてのプレイヤーが旧世界の州を奪うと外交関係で同じようなペナルティーを受けます。これは、基本的に、弱い国々が団結して勝利に向かっている大国に対抗していく傾向を生みます。この設定の変更で、プレイヤーが支配する国々のみに対してこのペナルティーを増大させるか減少させることができます。

新世界探検におけるコンピュータプレイヤーの優位性
この設定は、コンピュータが支配する大国が新世界の州を発見し評価するスピードを制御します。

ゲーム環境の設定

ホットテキスト領域

環境設定画面を終了

ヘルプ参照

ゲームを開始したりロードをする前に環境を設定したいときは、「書斎」画面にある「小さな絵」（地球儀の左上横）をクリックします。
プレイ中に環境を変更したいときは、マップ画面の上部にある「ゲーム環境設定」ボタンをクリックします。このボタンの上にある「チェック印」のアイコンをクリックしてください。貴方が選択した画面は、貴方の選択肢を保存します。次に貴方がプレイする時、貴方の選択は修正されます。以下の選択肢が利用できます。

陸軍戦闘
この項目が「手動」に設定されると、各戦闘は戦場で行われます。戦場で敵軍に対してプレイヤーが巧妙な戦術を駆使することができます。この設定が「自動」に設定されていたら、戦闘は自動的に行われ、「ターン終了」ボタンをクリックすると戦闘の結果が表示されます。戦術戦闘に関する詳細は６４頁を参照してください。

自動的に生産
これがオンのときは、ターンが終了した時点で生産に従事していない労働者をコンピュータが生産に割り当てます。

警告
重要でない警告メッセージをオフにすることができます。プレイヤーのアドバイザーは、この選択に関わらず首都が攻撃されそうな危険な状況については警告を発します。それほど緊急でない事柄についてアドバイザーの警告が煩わしい場合は、この項目をオフにしてください。詳細は２２頁を参照してください。

簡略ヘルプ
すべての画面で自動的にヘルプを見たいときは、この選択をオンにしてください。選択肢をオフにしても、ヘルプダイアログを通じて説明を確認することはできます。詳細については後述します。

オーディオ
効果音と音楽の２つのスライダーバーで、ゲームで再生される音量を調整することができます。マウスのボタンを押しながら、マウスを左右にドラッグしてください。これで音量が調節されます。バー全体を暗くすると音量を完全に0にします。

アニメーション
貴方は、戦場、活動する市民・部隊のアニメーションをOffにすることも出来ます。アニメーションが起動しない場合には、市民・部隊が活動している状況、または部隊を使える状況を確認することが難しくなります。

ビデオドライバーの互換性確保
この設定は、ユニットやアイコンの周辺がおかしな表示になる場合、ビデオドライバーの互換性をとるようにできるものです。

ヘルプの利用法

プレイヤーがいるすべてのゲーム画面で「？」ボタンが表示されます。メインの地形マップ画面では、ツールバーの左下隅にあります。他の画面では、ほとんど右上に「？」ボタンがあります。このボタンを押すと、プレイヤーが今いる画面に関連したヘルプが表示されます。

ヘルプ概要

ヘルプは、新しい画面に移行したときにいくつかの事柄について基本的な情報を提供するものです。戦略及び画面の基本機能に関する両方の情報が含まれています。地形マップ画面は表示される情報が多いので、数多くのヘルプが用意されています。他の画面では、ヘルプは1つのみです。

ヘルプの使い方

ヘルプダイアログが開くと、表題とともにブルーの下線が引かれた項目の一覧表が表示されます。確認したい項目をクリックすると、項目一覧表部分が、選択した項目に関する文章に変わります。選択項目の情報を確認し終わったら、「見出しに戻る」をクリックし、項目の選択画面に戻ります。ヘルプパネルの左上隅にあるボタンをクリックすると、ヘルプパネルが閉じます。

プレイ方法を知りたい状況になったら、このヘルプで行動や操作について確認していくのがベストです。ヘルプパネルは、読み終わったことが確認されるまでそのままの状態で静止しています。ヘルプをいったん閉じても、「？」ボタンを使ってヘルプ画面に戻ることができます。

アドバイザーからの警告

コンピュータアドバイザーは、プレイヤーの指示が誤った結果を生むと察知すると警告を発します。アドバイザーは状況を説明し、プレイヤーの指示に対して変更するよう提案します。その警告を無視しても構いません。あなたが大国を統治しているのです。実際でも、「ゲーム環境の設定」画面で、ほとんどの警告を出させないようにすることができます。
また、アドバイザーは、あらゆる状況をきちんと把握しきれていないことがあります。例えば、自国の軍隊が、他の大国の軍隊より弱いと告げられるかもしれません。海軍の運用でも、プレイヤーの思い通りにはいかないかもしれません。
もっとも悲惨な警告は、首都の安全に関わることです。首都を失えば、ゲームも終了します。プレイヤーのリスクでこの警告は無視できます。しかし、この警告は「ゲーム環境の設定」画面でも省略することはできません。

状況と報告パネル

地形マップ画面のツールバーの右上にあるボタンで、「状況と報告」パネルに移行できます。パネルには8個のボタンがあり、異なるゲーム情報を利用することができます。F1キーを押すことでも、このパネルに移行できます。

競合状況
「競合状況」ボタンで、大国の発展を図示する様々なグラフを確認できる「競合状況」画面に移行します。図の左右脇にある巻紙をクリックして、様々な統計を確認してください。「商船力」・「輸出力」・「産業力」・「労働力」・「海外収益」などで他の大国と比較した自国の達成状況を知ることができます。「軍事力」の統計は、自国が現在どれくらい危険かを知るのに格好の指針です。
「競合状況」パネルを閉じるためには、画面左上隅にあるマップ画面に戻るための矢印をクリックしてください。
F５キーを押すことで、「競合状況」パネルを呼び出すこともできます。

ターン要約
ターン要約は、各ターンの最初に必ず表示されるものです。このターンの出来事を再確認するためには、「状況と報告」パネルにある「ターン要約」ボタンを押します。
F６キーを押すことで、「ターン要約」を呼び出すこともできます。

戦闘報告
次のターンに移行する直前に、大国が絡むものであれば、陸上であれ海上であれ、その戦闘の報告を受け取ります。とりわけ、マルチプレイヤーゲームでは、ターン移行期に報告の詳細をきちんと読みとる時間がありません。ターンのなかで戦闘報告を再び確認したいときは、「状況と報告」パネルにある「戦闘報告」ボタンをクリックしてください。
F７キーを押すことで、「戦闘報告」を呼び出すこともできます。

「戦闘報告」画面は、双方の部隊構成力と結果の表示をします。同じターンで複数の戦闘が起こったときにそれを順に見ていくためには、左右矢印をクリックするか、世界マップ上の各戦闘を示す交差した剣のアイコンをクリックします。自国の戦闘も含まれている場合は、中央の「ｉ」アイコンをクリックして戦闘を行った双方の陸軍や艦隊の詳細を確認することができます。

自国が絡む戦闘の詳細パネルでは、健康状況を伴った両兵力が表示され、壊滅した連隊や船は「戦死」・「撃沈」と表示されます。連隊や艦船には、その戦闘で稼いだ経験を含めた経験メダルも表示されます。海軍の作戦行動では、略奪した貨物や妨害を受けたり略奪されたり撃沈された商船も表示されます。戦闘で州を奪うと略奪品を獲得します。

交易及び市場概要
ターン終了後に、大国やその他の国（種族を含む）とのあいだで交易が行われます。すべての取り引きが終ると、「交易台帳」と呼ばれる要約が、次のターンに移る前に表示されます。ターンのあいだに、とりわけマルチプレイヤーゲームのときは「交易台帳」を確認したくなるかもしれません。交易台帳を再確認するためには、「状況と報告」パネルで「交易及び市場概要」のボタンをクリックします。「交易台帳」の見方については、９８頁を参照してください。
F８キーを押すことで、「交易台帳」を呼び出すことができます。

開発一覧
「開発一覧」は、支配するすべての州における資源の産出と輸送を要約して提供します。「開発一覧」の州名称の先頭にある虫眼鏡をクリックすることで、その州をマップ中央に表示するマップ画面に切り替えることができます。
F９キーをクリックすることで、「開発一覧」を呼び出すことができます。

ユニット一覧
保有している海軍・陸軍・民間のそれぞれについての一覧があります。その一覧のユニットをクリックすると、そのユニットを画面の中央にしたマップ画面を表示します。「海軍一覧」や「陸軍一覧」は、数多く保有するユニットの強化（アップグレード）のときに役立ちます。
F１０キーで「陸軍一覧」、F１１キーで「海軍一覧」、F１２キーで「技師一覧」を呼び出すことができます。

その他のヘルプ

情報クリック
地形マップ画面で、情報クリック（右クリックもしくはShift+左クリック）するとより多くの情報を得ることができます。特定の地形区画やそこにあるものの情報を得るのに最善の方法です。

ホットテキスト
マウスカーソルを動かすと、ほとんどの画面の右上部分にテキストが表示されます。疑問に思うアイコンやその他のオブジェクトにカーソルを合わせると、役に立つ情報を得ることができます。
例えば、産業画面では、ホットテキストが各生産スライダーを説明します。交易画面では、ホットテキストが各物資の説明をします。マップ画面のツールバーにあるほとんどの項目も、ホットテキストで説明されています。輸送画面のホットテキストは、物資を説明するとともにその産業用途も示します。

「インペリアリズムII」の基本

『インペリアリズムII－探検の時代』は、プレイヤーが世界の大国を統治するターン制のゲームです。ゲームは１５００年初頭から始まります。１５００年から１７００年までは、１ターンで２年経過します。１７００年からゲームが終了するまでは、１ターンごとに１年経過します。新しいターンは、前回ターンの終了後の出来事を表示する「ターン要約」で始まります。

「ターン要約」を読んだら、プレイヤー操作の主要部分を担う「地形マップ」画面に移行します。ターンのあいだに、陸軍部隊・市民ユニット・産業労働者・交易人・外交官・商船・軍艦に指示を与えることができます。他の大国の統治者も同じように指示を与えます。

すべての統治者がターンを終了したら、ターンのあいだに指示された内容が同時に実行されます。

地形マップ及び指示画面について

プレイヤーは、以下の６種類の画面を使用して帝国を統治することができます。中心となる「地形マップ」画面と地形マップから移行できる５種類の「指示」画面です。

「地形マップ」画面は指示の中心場所で、世界マップとツールバーで構成されています。「地形マップ」画面でターンが始まりターンを終了させます。この画面で、ゲームセーブや新規ゲームのために「ゲーム制御」を利用したり、ゲーム環境を設定したり、軍事ユニットや市民ユニットを管理することができます。「地形マップ」画面の使用方法に関する詳細は３４頁を参照してください。

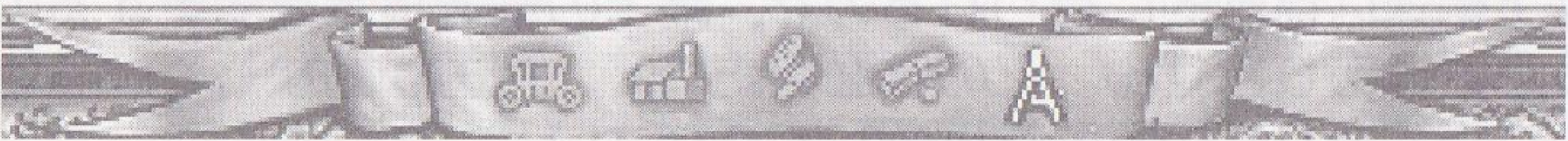
「地形マップ」画面から、「輸送」・「産業」・「交易」・「外交」・「技術」という５種類の「指示」画面に移行することができます。それらのアイコンは、「地形マップ」下部にあるゴールドリボンに表示されています。
これらの画面は、毎ターン使用する必要はありません。ほとんどのプレイヤーは、「産業」画面を毎ターン活用しても、他の４つの画面はときたま訪れるだけのはずです。

輸送画面

この画面で、統治する領土の地方区画や鉱山区画で産出される資源を産業の中心地首都まで運びます。
輸送画面は、陸上もしくは海上または双方の手段で輸送できる帝国すべての物資を表示します。しかし、陸上輸送は自動的に行われるので、陸上の輸送指示を変更するのに「輸送」画面を使う必要はありません。この画面を訪れて、帝国が動かしている物資の量と海上輸送に割り当てられている船を確認してください。
「地形マップ」画面で「ターン終了」ボタンをクリックするたびに、輸送指示した物資が次のターンで使用できるよう「産業」画面中の倉庫に運び込まれます。
１キーを押すことで、「輸送」画面に移行することもできます。
輸送画面に関する詳細は８０頁を参照してください。

産業画面
この画面は、３種類の別々のパネルから構成されています。
第１（生産）パネルは、輸送や交易で手に入れた資源を使ってより高価で役に立つ物資を生産するために利用します。
第２（ユニット）パネルは、海軍・陸軍・民間のあらゆるユニットを構築するために利用します。
第３（労働者）パネルは、労働者を雇い、その労働者を管理するためのものです。
「地形マップ」画面で「ターン終了」ボタンをクリックすると、3種類のパネルで設定したすべての指示が実行されます。指示の設定内容は、次のターンでも有効です。
2キーを押すことで「産業」画面を利用することもできます。
産業画面に関する詳細は８６頁を参照してください。

交易画面
この画面で、余裕がある物資を売り込んだり、欲しい物資を買い付けたりします。
「地形マップ」画面で「ターン終了」ボタンをクリックすると、買い付けようとした物資の全てもしくは一部の売り込みを受けます。売りに出した物資も、全部もしくは一部が他国に販売される可能性があります。他国の売り込みを受け入れると、購入した物資は次のターンで使用できるよう「産業」画面の倉庫に運び込まれます。販売した物資は倉庫から持ち出されます。
「交易」画面は、３キーを押して移行することもできます。
「交易」画面に関する詳細は９２頁を参照してください。

外交画面
この画面で、他の国に関する情報を得たり、宣戦布告したり、外交上の主導権を取るために通商政策や海外援助を展開したりできます。
「地形マップ」画面で「ターン終了」ボタンをクリックすると、設定した外交政策が実行されます。他国に条約締結を申し入れた場合、相手国の統治者はその申し入れを受諾するか拒絶します。他の国が自国に条約締結を申し入れてきたときも、同様の対応ができます。外交上の変化は、次のターンから影響を及ぼします。
4キーを押すことで、「外交」画面に移行することもできます。
「外交」画面に関する詳細は１００頁を参照してください。

技術画面
この画面で、推進したい研究テーマを選択し、苦労して稼いだ資金から研究にいくら投資するかを決めます。さらに、他国が保有している技術を確認することもできます。
「地形マップ」画面で「ターン終了」ボタンをクリックすると、設定したテーマの研究

が投資した金額に比例したスピードで行われます。ある研究テーマが完了すると、「ターン要約」で報告が行われます。資金に余裕ができ、ある研究テーマに追加投資すると、修得期間を短縮することができます。他の大国が保有している技術は、投資しないで修得することもできます。そのために、スパイを活用します。
「技術」画面は、５キーを押すことでも移行はできます。
「技術」画面に関する詳細は１１１頁を参照してください。スパイについては４３頁です。

指示の種類と処理

すべての大国がターンを終了すると、一連の指示が常に同じ順番に実行されます。

* 外交上の申し入れが交わされ、受諾か拒絶されます。
* 勝利状況をチェックします。
* 交易取り引きの申し込みが行われ、受入か拒否されます。
* 海軍の妨害活動が起きます。
* 陸軍の戦いが終わります。
* 産業の生産が行われます。
* 国内で輸送されたり、首尾よく交易業者によって運ばれてきた物資が、次のターンのために産業の倉庫に積まれます。
* 市民ユニットがマップ上で仕事を行います。
* 資金が技術研究に費やされます。
* 負債が集計され、破産チェックが行われます。
* ターンごとの「交易台帳」が表示されます。
* ゲームがオートセーブされ、「ターン概要」が「地形マップ」に表示されます。

指示のキャンセル

「地形」画面の「ターン終了」ボタンは、ツールバーの右下隅に「！」マークとして表示されています。プレイヤーがこのボタンをクリックしない限り、指示した内容を取り消すことができます。（ユニットの解散は別です）「ターン終了」ボタンをクリックするまで何も実行されません。

『インペリアリズムⅡ』の政治形態

旧世界と新世界

「インペリアリズムⅡ」では、世界に二つの特徴ある地域があります。旧世界は、勝利条件のためにカウントされる州を支配する大国と小国から構成されています。旧世界の大国は、人間や狡猾なコンピュータという敵に統治されたゲームの演じ手です。旧世界の小国は、大国による探検や戦闘の対象となる領域です。

新世界は異なります。ゲーム当初、この世界は視界が遮られています。新世界の種族はしばしば大国が拡張するための標的となりますが、新世界の州は勝利条件としてカウントされません。種族は、経済的にも軍事的にも搾取されます。彼らは、旧世界とは違って資源を持っているからです。新世界の富は、旧世界の統治者を成功へと導きます。
「インペリアリズムⅡ」の小国や種族は、大国に発展することはありませんし、ゲームに勝つこともありません。

国々と領地の支配
種族・小国・大国は、他の大国から征服される可能性があります。征服というかたちで州が奪われると、その州は征服した大国の一部となります。土地を失った国の領土は縮小します。種族・大国・小国は、征服することでゲームから排除することができます。

種族は、大国によって植民地化されます。「インペリアリズムII」における植民地化は、種族を上回る経済力、不平等条約、種族指導者への賄賂による大国の“平和的奪取”です。小国や大国は、そのような植民地にはなりません。植民地化された種族は、いくらかの自治を確保し、自身の土地を統治できます。大国が旧世界の土地を平和的に奪ったときは、征服したのと同じになります。大国が完全に統治権を獲得し、自分の帝国に参入した旧世界国家の全領土を支配します。

土地を平和的に奪取する方法は（主として外交画面で）、基本的に、種族・小国・大国で同じですが、成功の結末や成功に至るまでの困難は様々です。他の大国は、旧世界の土地を奪取する帝国に畏怖や敵意を感じます。その土地は、直接勝利につながるからです。

世界全体で、６ヶ国の大国・６ヶ国の小国・１０ヶ国の種族があります。

州と勝利条件
州は、大国・種族・小国の政治的単位です。すべての州には、州を防衛する駐屯部隊や城塞を持つ首都や町があります。陸軍の戦闘は、州レベルで起きます。これは、それぞれの州がターンの最後で唯一の支配者を持っていることを意味します。戦闘の結果、州が分割されるということはありません。州は軍隊にとって１つの空間とみなされます。誰かが州に侵攻したら、州に配備された連隊や据付大砲が州を防御します。

「インペリアリズムII」での「勝利」は、単純に旧世界で支配した州の数によります。ある大国が旧世界の州の半分以上を支配したとき、その大国がゲームに勝利します。支配は、征服や経済的外交的成功によって得ます。

一つの国にある州の数は様々ですが、旧世界は、常におよそ６０州で構成されています。これは、ゲームに勝利するためには、３０以上の旧世界の州を支配しなければならないことを意味しています。

軍隊による征服
征服した領土は、まさに、プレイヤーがゲームを開始した時の自国領土のように機能します。プレイヤーは地形区画を開発し、港や城砦を築き、軍隊を駐在させることができます。征服された領土の道路や鉄道によって資源が港に集められると、プレイヤーの輸送網に表示されます。

征服する領土は州ごとに奪わなければなりません。首都がある州を征服することでその国を滅亡（排除）させることができますが、国の残りの領土が手にはいるわけではありません。その代わり、残りの州は無政府状態となります。無政府状態の州は資産がなく配置された連隊が攻撃を仕掛けることはありませんが、これらの地元勢力は州

が侵攻されると防御します。

無政府状態の州を攻撃するために宣戦布告は必要ありません。ある大国が首都を陥落させてその国を消滅させると、他の大国は、宣戦布告という大きな代償を支払うことなく残りの州を奪うチャンスを得ます。

平和な手段での征服

プレイヤーの帝国は、国の統治者を、プレイヤーの帝国に平和的に参加させる為、「重要でない国」や「大国」の全領地を得る事が出来ます。一度にプレイヤーが一州以上を支配するだけでなく、プレイヤーは他地域の全軍勢力もまた得るでしょう。プレイヤーは突然得た軍事勢力を食べさすことは難しいと嬉しい悲鳴を上げるでしょう。

これらの土地は、プレイヤーがゲームを始めた土地、征服した土地の様ですプレイヤーは、地形を発展させ、港や城砦を築き、港や城砦の中に軍隊を駐在させるかもしれません。プレイヤーの輸送網に現れた道や鉄道により、商品は、港に集められます。

植民地

新世界の種族だけが、植民になることが出来ます。プレイヤーの「強国」が植民地を得た時、全ての州を含む全種族が一度に、プレイヤーの帝国に加わるのです。植民地が持つ自主性はわずかで、所持する「強国」は、植民地から土地を買い上げる事により、植民地の資源を発達させます。さらに情報が得たい場合は、７４頁をご覧ください。植民地によって生産された資源は、世界市場で取り引きされ、プレイヤーの輸送網に直接付け加わる事はありません。植民地の領主である為、プレイヤーの国はこれらの資源を優先的に購入する権利を持っています。

経済の運営方法

「インペリアリズムII」の大国の成功は、物資の不足と限られた供給を乗り切る統治者の手腕に委ねられています。プレイヤーは、常に、望むことをすべて成し遂げるには資金も商品も不足しています。ゲーム序盤においてはなおさらです。

資金

大国は、あまりにも少ない資金を持ってゲームを開始します。プレイヤーの大国が可能な資金拡大方法は３つあります。

第１は、国の貿易力を拡張することです。物資を他国に販売するごとに売り上げに応じた現金を受け取ります。

第２は富の獲得です。香辛料・銀・金・宝石・ダイアモンドは取り引きされませんが、首都に輸送すればすぐに現金に変わります。富はすべて新世界のみに存在します。

第３は海外収益です。大使館を設立した小国や種族に派遣した商人ユニットや他の市民ユニットの活動から生じる利益を受け取ります。その利益は、プレイヤーの保有現金に計上され、バランスシートで「海外収益」と呼ばれます。

「インペリアリズムII」で、孤立主義をとりながら成功を収めるのは困難です。税収はありません。他の土地を収奪開拓するのは、確固たる国庫を構築するもっとも簡単な方法です。

物資の分類と価値

ゲーム中の全ての商品は、資源として、原料として分類されます。

資源
家畜・鉱石・石炭のような資源が物資になります。資源は一般的にもっともありふれたもので価値が低いものです。新世界でしか見られない特定の資源もあります。資源にはすべての嗜好品も含まれます。香辛料・銀・金・宝石・ダイアモンドです。さらに、サトウキビ・タバコ・綿花・毛皮も含みます。新世界の資源は、資金源としてまた訓練した労働者が必要とする嗜好品を供給する手段として重要です。旧世界にある資源のいくつかは、新世界においても見つかります。それは、材木・鉄鉱石・石炭・銅・錫・魚です。わずかながら、旧世界にしかない資源もあります。穀物・家畜・羊毛・馬です。

加工品
加工品は、生産と取り引きの目的で使用されます。拡張のために加工品を売ったり加工品を使うタイミングを決めるのは、統治者が直面する困難な問題の一つです。加工品は、単一もしくは複数の資源から生産されます。加工品には、材木・紙・青銅・鋳鉄・鋼鉄・布地・精糖・葉巻・毛皮の帽子があります。

勝利方法

「インペリアリズムII」の勝利は、旧世界を支配することで獲得できます。各プレイヤーが保有する州の数が、この支配の尺度となります。いずれかのプレイヤーが、旧世界の半分以上の州を支配するとその帝国が勝利者となり、ゲームは終了します。ほとんどのゲームで、終了に必要な州の数は３０をわずかに上回る程度です。必要とされる正確な数はマップによって変わりますが、「外交」画面でこの数字を確認することができます。詳細については100頁を参照してください。

偵察活動
優れた装備と訓練を施された軽騎兵部隊は、偵察連隊として構築されたり、騎兵を強化することを可能にします。

地形マップで行うこと

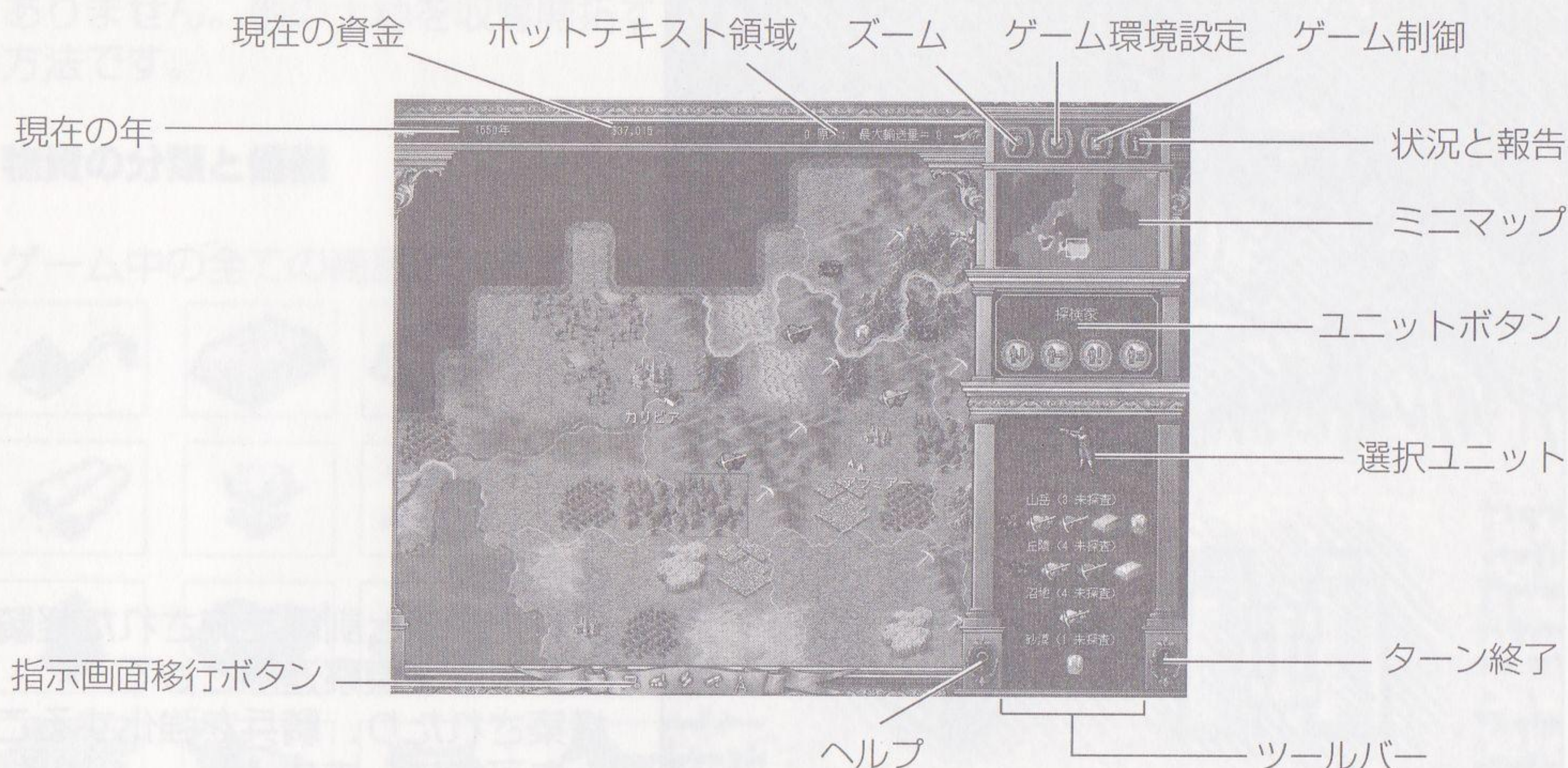
「地形マップ」画面は、プレイヤーが帝国の成長を管理するための中央司令センター的役割を果たします。プレイヤーはターンごとに様々な画面やダイアログを使いながら決定を行いますが、新しいターンに移行すると常に「地形マップ」画面に戻ります。

首都の設定

難易度レベルが「標準」・「上級」・「超級」の場合、新規にゲームを開始するときに、自国の首都を設定しなければなりません。首都は、海を利用できる平坦な地形区画に建設されなければなりません。コンピュータアドバイザーは、プレイヤーが不適格な区画に建設しようとすると警告を発します。首都の立地を選択しているあいだは、自国内という限られた空間をスクロールできるだけです。

一般的に言って、自国の初期発展を助ける材木と羊毛に容易にアクセスでき、十分な食糧が近くにある区画を探さなければなりません。海岸線がない州の川の上に建設された首都は、海上からの侵攻に対しより安全となります。

マップ

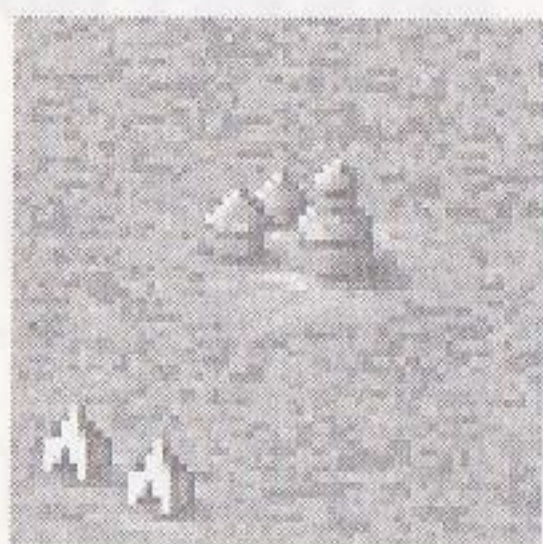
現在の資金　ホットテキスト領域　ズーム　ゲーム環境設定　ゲーム制御
現在の年
状況と報告
ミニマップ
ユニットボタン
選択ユニット
指示画面移行ボタン
ターン終了
ヘルプ
ツールバー

マップは、世界全体を表示します。画面の端にマウスカーソルを動かすとスクロールできます。Ctrlキーを押した状態でマップをクリックすると、クリックした場所をマップ画面の中心に切り替えます。ランダムに生成された世界は、東西にスクロールすることができますが、北極及び南極地域はブロックされています。

国境

国家は、広大な海によって分離されているか、2ヶ国が同じ陸地にあるときはカラーの国境線が表示されます。友好的な州の間に引かれている白線は、州の国境を表します。海は、それぞれの海域で分割されています。

地形区画

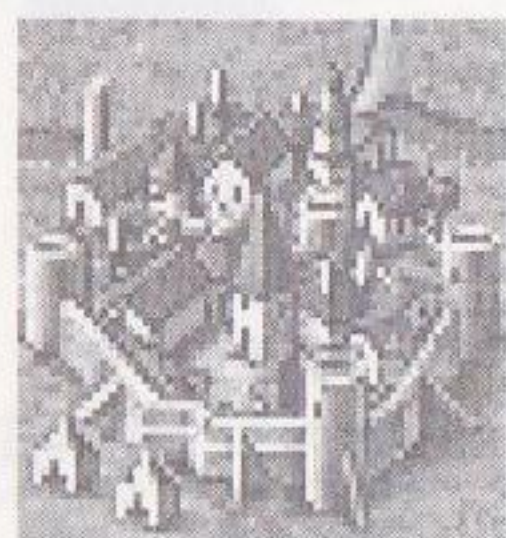
軍隊ユニットにとって州は一つの空間として捉えられますが、建設や開発を目的とする市民ユニットの活躍場所は地形区画として分割されています。各地形区画が市民ユニットの働く空間です。民間技師は、一定種類の地形区画だけで活動します。どの地形区画にクリックしても、その区画に関する詳細情報を得ることができます。基本的な情報は、カーソルを区画に合わせることですぐに得られます。その内容は、画面右上部分のホットテキストを確認してください。各種地形区画の資源と開発に関する詳細は42頁を参照してください。

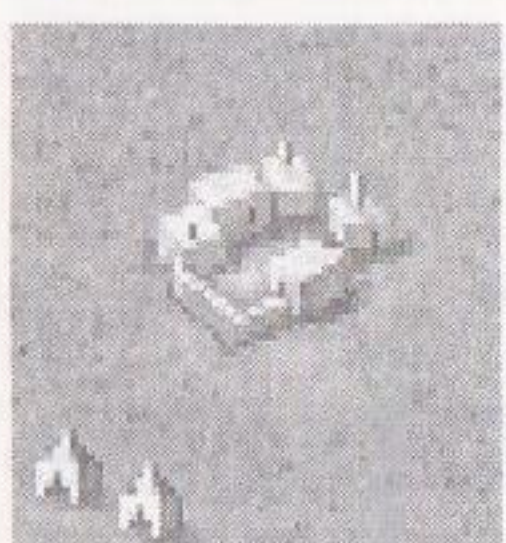
町

それぞれの州は1つの町を持ちます。町の代わりに首都がある州もあります。ゲーム開始時点の町は供給する資源を持っていません。国家官僚組織と呼ばれる技術を修得すると、「建築士」ユニットが道路や鉄道で接続されている町を強化できる可能性があります。

強化された町は、州の資源産出量を基礎として加工品を生産します。例えば、州がターンごとに原木を8単位産出する場合、町は材木を2単位生産します。これは、州がすでに産出している原木に加えられるもので、原木に置き代わるわけではありません。

州は、加工品1単位を生産するためにそれに適合した資源4単位を必要とします。建築士が州の資源の産出量を増やすと、強化された州はさらに多くの加工品を生産します。

町が加工品を生産すると、その加工品が大国の輸送網に表示されます。強化された町が小国や種族に所有されている州では、町が生産された加工品を交易で利用できます。国が産出するその他の資源とまったく同じ扱いです。

首都

首都は、町とほとんど同じように取り扱われます。しかし、首都は、町のように強化されることはなく付加的な加工品の生産を行いません。首都が敵の手に落ちたら、その国家は滅亡し、残りの州は無政府状態になります。プレイヤーが自国の首都を失うと、ゲームは終了します。

城塞と据付大砲

このゲームでカバーされているほとんどの時代で、旧世界中の軍事勢力が、城塞を攻撃する困難さのために大きな制約を受けました。すべての大都市は城塞化されていて、技術者が大砲に対抗できる城塞を設計することを修得すると、大都市を奪取することは非常に困難で時間がかかることになりました。

『インペリアリズムII』の旧世界のすべての町と首都は、ゲーム開始時点でレベル1の城塞を持ちます。1つの城塞には1台の大砲が据え付けられています。城塞と据付大砲のレベルが上がると、それを攻めるのはいっそう難しくなります。プレイヤーは、軍事戦略を計画する際に、マップで示される城塞レベルを考慮しなければなりません。城塞に関する詳細は68頁を参照してください。

川と海

川は、山岳地形区画から他の地形区画を通って海に流れ込みます。川がある区画と川がない区画の違いは2つあります。1つは、建設技師によって川区画に港が建設される可能性があるということです。港は丘陵や山岳には建設できません。2つ目は、川と海に隣接する港が1ターンに1単位の魚を水揚げするということです。

海域

陸地が州によって分割されているのと同じように、世界の海は、海域で分割されています。州において土地をめぐる戦いが行われるのと同じように、海域においても海軍の戦いが起こります。しかし、海は広大であり、敵の艦隊を含む複数の艦隊が同時に同じ海域を占めることが可能です。港近くの海域では、敵の艦隊が、港に出入りする輸送船や交易船を妨害する可能性があります。

地形マップ画面のツールバー

ツールバーのボタンは、現在選択されているユニットの種類（民間・海軍・陸軍）によりわずかに変わります。部隊に指示を与えるために使用されるボタンと、ツールバーの表示部分については、38頁、47頁そして56頁からのユニットの説明箇所で説明します。残りのボタンは、ゲーム操作関連でこの画面でいつも利用できます。

上部のボタン

ツールバーの上部に、「ズーム」・「ゲーム環境設定」・「ゲーム制御」・「状況と報告」という4つのボタンがあります。

「ズーム」ボタン

「ズーム」ボタンは、「地形マップ」のズームレベルを管理します。ふつうは使用しないほうがいいでしょう。しかし、艦隊や市民ユニットを長距離移動するときは、ズームで画像を拡大すると便利です。ズームレベルは2つあります。

「ゲーム環境設定」ボタン

「ゲーム環境設定」ボタンで、「ゲーム環境選択」画面に移行することができます。この画面の使用法に関しては、20頁の「ゲーム環境の設定」項目を参照してください。

「ゲーム制御」ボタン

「ゲーム制御」パネルを開くためには、この「ゲーム制御」ボタンをクリックします。そこで、ゲームをセーブしたり、ゲームをロードしたり、ゲームを終了させたり、新しいゲームをスタートさせることができます。このパネルで、ゲームの難易度設定を見ることもできますが、ゲームが始まった後で難易度設定を変更することはできません。

「状況と報告」ボタン

「状況と報告」ボタンで、このパネルを利用することができます。これは、ゲームの現在の状況を確認するために使用されます。ゲーム中の様々な大国の強さを比較することができます。プレイヤーは、戦闘や交易そして過去の出来事を再確認することができます。様々な大国の強さを比較し、自分の帝国の発展を評価することができます。「状況と報告」パネルの使用法については、22頁を参照してください。

ミニマップ

「ミニマップ」は、世界のおよそ1／4を表示しています。「ミニマップ」は陸地の政治的軍事的状況を示しますが、地形は何も表示しません。遠大な距離を移動するための最も簡単な方法は、「ミニマップ」を使用することです。「ミニマップ」をクリックすると、「地形マップ」がクリックした地点にジャンプします。
メモ：マップで未探査の地域は暗くなっています。

「ターン終了」ボタン

「ターン終了」ボタンは、ツールバーの右下隅に表示されています。プレイヤーがここをクリックすると、プレイヤーのターンが終了します。いったん終了したら、指示を取り消したり変更することはできません。

「ヘルプ」ボタン

「ヘルプ」ボタンは、ツールバーの左下隅に表示されています。「ヘルプ」ボタンは、他の画面でも画面の右上にあります。これをクリックして、プレイ方法を説明するヘルプ文章を利用してください。ヘルプシステムの使い方に関する詳細は、22頁を参照してください。

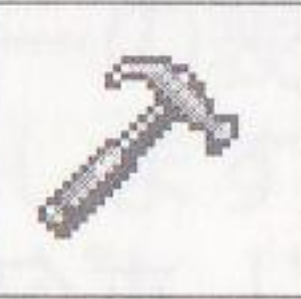
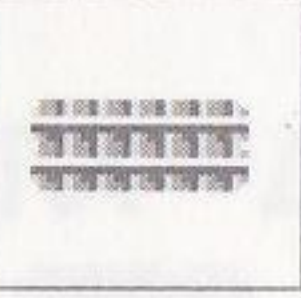
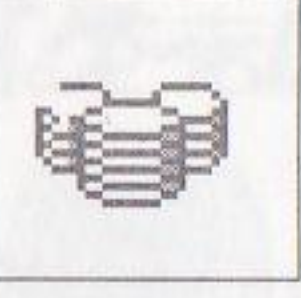
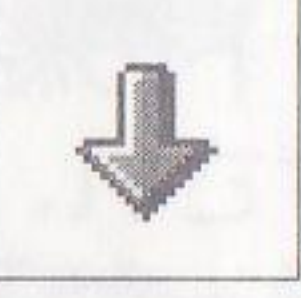
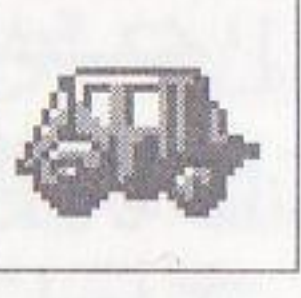
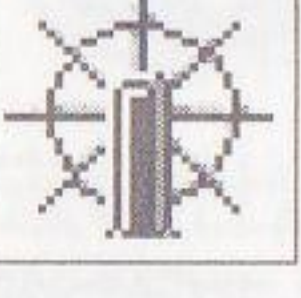
ユニットサイクル

「地形マップ」画面は、民間・陸軍・海軍というすべてのユニットを指揮するためのものです。利用できるユニットは、プレイヤーによって1ユニットずつ選択されます。選択された部隊は、マップ上とツールバー上に現れます。各ユニットが表示されることで、新しい指示を与える機会を得ます。この過程をユニットサイクルと言います。

選択したユニット（艦隊や駐屯部隊を含め）は、「地形マップ」上で点滅する白い輪郭線で浮かび上がっています。ツールバーの中央部分に、現在指示できるユニットの絵が表示されます。マップ上では、陸軍ユニットは駐屯部隊としてグループ分けされ、海軍部隊は艦隊としてグループ分けされます。駐屯部隊や艦隊が選択されたら、ツールバーでは構成兵科（船種）別に分類して表示されます。

ツールバーボタンを使うユニットサイクルだけではなく、マップ上にいるユニット（駐屯部隊や艦隊）を直接クリックすることで指示を与えることもできます。1ターンでは終わらない指示を受けているユニットは、活動している間そのサイクルには現れません。もちろん、ユニットを探し出したり、ユニットの行動を監視したり、さらには、プレイヤーが望むならその指示を取り消したり変更することもできます。ユニットが与えられた仕事を完了すると、自動的にサイクルに組み込まれます。

マップカーソル

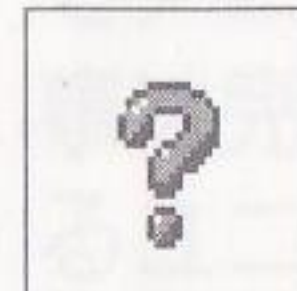
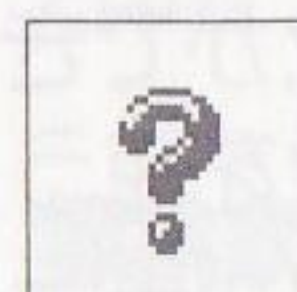
様々なカーソル表示により、ユニットへの指示・情報入手・部隊選択をスムーズに行うことができます。

コマンドカーソル

コマンドカーソルは、市民ユニット・駐屯部隊・艦隊が既に選択されているときに用いられます。プレイヤーが「地形マップ」上でマウスを移動させると、その位置の区画に応じて、そこをクリックすることで選択ユニットに与えられる指示に見合ったカーソルを表示します。
間違った場所をクリックしたり、意に添わない指示を与えたときは、対象ユニットにカーソルを合わせて指示をキャンセルすることができます。カーソルが「？」カーソルに変わったらクリックしてください。ダイアログが開き、説明と2つのボタンが表示されます。指示を取り消すためには、「指示無効」をクリックします。

[コマンドカーソル一覧]

カーソルの絵	対象ユニット	目的
	建築士	区画の生産を向上する
	建設技師	港や城塞を建設する
	スパイ	軍隊を偵察したり技術を盗む
	建設技師	区画に道路をつくる
	鉄道技師	区画に鉄道線路を敷設する
	探検家	鉱物を探す
	商人	将来の開発のために区画を買う
	全市民ユニット	区画に配備されるだけで仕事はなし
	陸軍駐屯部隊	隣接する州に移動する
	陸軍駐屯部隊	遠隔の州に配備する
	陸軍駐屯部隊	敵国の州に侵攻する
	艦隊	新しい海域に移動する
	艦隊	現在の海域を哨戒する
	艦隊	海域にある港を封鎖する
	艦隊	友好港に移動する
	艦隊	海岸線に上陸拠点を確保する

選択カーソル

他のユニットがすでに選択されているときやどのユニットも選択されていないときに新しくユニットを選択するために使用します。
カーソルで示されたユニットをクリックすることでユニットが選択され、点滅する白い輪郭線が表示されます。
ユニットサイクルは自動的に利用できるユニットを選択するので、プレイヤーが異なった順番でユニットに指示を与えたいときやプレイヤーがそれまでにユニットサイクルからユニットを除外したときは、対象ユニットを選択するためにこれらのカーソルを使用しなければなりません。

[選択カーソル一覧]

カーソルの絵	対象ユニット	目的
	全技師ユニット	対象の技師ユニットを選択
	全陸軍駐屯部隊	対象の駐屯部隊を選択
	全艦隊	対象の艦隊を選択

情報カーソル

当然、これらのカーソルは情報を提供します。「？」を活用することで、ユニットが何をやっているのかを確認するだけではなく、それを取り消すこともできます。

[情報カーソル一覧]

カーソルの絵	対象ユニット	目的
	全ユニット	選択されたユニットが その地点に移動・配備・活動できないことを示す
?	全ユニット	選択されたユニット情報の確認 現在の指示を取り消す
?	隣接する敵部隊もしくは州	敵領域の偵察報告を届ける

宣伝活動
宣伝活動は、帝国が宣戦布告したときに受けるペナルティを減少させます。この修得は、ナショナリズムの成長を促します。

市民ユニット

「スパイ」を例外として、市民ユニットは、「地形マップ」上で、土地を購入したり、開発したり、輸送システムを構築したりします。市民は、攻撃する能力もなければ、自分自身を防御することもできません。現在いる州が敵国に奪われたら、そこにいる市民は自動的に殺されます。

全ての市民は、「産業」画面の「ユニット構築」パネルで紙と現金によって構築されます。構築されると、次のターンの開始時点で「地形マップ」上に現れます。市民のユニット構築方法については、89頁を参照してください。

ターンのあいだ、すべての市民が自国内を自由に移動できます。唯一スパイは他の大国に支配されている土地に入ることができます。探検家と建設技師だけが、小国や種族に大使館を設置する前に小国と種族に配備されることができます。市民は、プレイヤーが征服や植民地化で所有する土地であれば、たとえ海外であってもいつでも配備できます。市民が海を渡るために、上陸拠点や船舶を使う必要はありません。

市民ユニットのツールバー

「地形マップ」にいる市民ユニットに対しマップカーソルを使って指示することができます。しかし、市民ユニットが選択されているときは4つのツールバーボタンを使うことができます。ツールバーの選択市民ユニットの絵の上側にこれらのボタンが表示されます。

「罷免」コマンド

一番左にあるボタンは、選択したユニットを罷免するためのものです。罷免してもユニットを構築する際に使用した紙や現金を取り戻すことはできません。このボタンをクリックすると、罷免の確認を求めるダイアログが開きます。他の指示のようにこの命令を撤回することはできません。

「次ユニット」コマンド

左から２番目のボタンをクリックすると、現在選択されている部隊からユニットサイクルの次に位置づけられているユニットに選択を切り替えます。次にサイクルに現れるまでそのユニットへの指示を遅らせたいときに、このボタンをお使いください。

「指示不要」コマンド

「指示不要」ボタンは左から３番目にあります。選択ユニットに対し、ターンで指示することはないことを伝えます。そのユニットは、次のターンのユニットサイクルで通常通り現れます。
このボタンを使うときは、そのユニットが一時的にやる事がないときや帝国を拡張するための資材が不足しているときです。

「スリープ」コマンド

「スリープ」コマンドは、「指示不要」と同じようにそのユニットの出番を終了させます。しかし、ユニットに眠るよう命令すると、そのユニットは次のターンになってもユニットサイクルから除外されます。この命令を出すのは、長期にわたってそのユニットにやることがなく、そのユニットの登場を後々のターンまで延ばそうという時でしょう。ユニットが眠りについたら、プレイヤーが選択カーソルを使って起こさない限り、ユニットサイクルには復帰しません。
「地形マップ」上で睡眠中のユニットを見つけることができますから、そのカーソルでクリックすることはたやすいことです。また、「全員目覚め」ショートカットキーであるWキーを押すことで、全ての睡眠中ユニットを起こしサイクルに戻すこともできます。

市民ユニットの種類

プレイヤーは、1人の「建築士」・1人の「建設技師」・1人の「探検家」と共にゲームを開始します。資金があり必要な技術があれば、遅かれ早かれ、別のユニットを構築しなければなりません。仕事を割り当てられたユニットがいるときは、マップ上でアニメーションが見れます。アニメーションが続く限り、プレイヤーが指示した仕事は完了しません。完了前に計画を中断したいときは、「?」カーソルでアニメしているユニットをクリックし、表示されるダイアログで「指示無効」をクリックしてください。活動しているユニット達は、ユニットサイクルには現れません。

探検家

探検家は、他のユニットによって掘り出される鉱物を探したり、未探査の土地を調べます。探検と探査はいつでも自由にできます。

探検するためには、探検家は新世界に行かなければなりません。探検のために配置するには、少なくとも一つの地形区画が必要です。新世界に隣接している海域に船が達すると、沿岸の地形区画から覆いが取られます。船舶は、すべての沿岸海域を航海することができます。一方、探検家は、内陸を探検するために存在しています。

探検家が未探検区画に隣接する区画に配備されると、ターンのあいだ探査に精を出します。次のターンが始まると、探検家の隣接区画すべてがあらわになります。探検家が配置された区画が鉱物埋蔵の可能性があるときは、探検とともに試掘を行います。

プレイヤーは、地形マップにあるほとんどの資源を自動的に知ることができます。地形区画の種類を見ることでわかるのです。例えば、すべての綿花栽培場区画に綿花があることがわかっています。プレイヤーはそれを探す必要はありません。しかし、鉱物は、他のユニットが発見する前に探検家によって発見されなければなりません。自国においても外国においてもそうです。このルールの例外は、プレイヤーが歴史的な旧世界マップを選択した時に起こります。それらのゲームでは、旧世界各国の全資源の所在地がゲーム当初から明らかになっています。そのため、試掘を行う必要はありません。

探検者が選択された状態で、試掘できる地形区画にカーソルを合わせると「目」のアイコンが表示されます。鉱物資源は、沼地・砂漠・不毛な丘陵・山岳の地形区画だけで見つかります。「目」アイコンのカーソルは、それらの区画上でだけ表示されます。探検家が選択されているとき、自国の探検家が既に探査した区画には小さなツルハシと赤い“X”印が表示されます。

ツールバーの探検家の絵が表示されている下側部分で、探検者がいる国で鉱物資源の可能性が残されている区画を確認することができます。それら残り地形区画を迅速に見つけるために、ツールバーに表示されている小さい地形アイコンをクリックしてください。マップ画面の中央に次の埋蔵可能性区画が表示されます。

建設技師

「建設技師」は、道路・港・城塞を建設するために用いられます。プレイヤーが、建設技師に仕事を指示するたびに、材木とある１種類の金属資材が消費されます。道路や港では鋳鉄が使用され、レベル１及びレベル2の城塞では青銅が必要です。レベル３城塞には鋼鉄を使用します。
建設で必要な材木と金属の総量は、建設種類によって異なります。建設技師が選択されているときに、ツールバーにその総量が表示されます。道路は最も安価で、道路１区画につき材木１単位と鋳鉄１単位が必要です。

「建設技師」が選択されているときには、２種類のカーソルが利用できます。建設技師が現在いる区画に隣接する区画にカーソルを合わせると、１番目の稼働カーソルである「小さな道路」アイコンが表示されます。この状態でクリックすると、建設技師が、現在いる区画とクリックした区画の間に道路をつくります。
道路は、道路がある区画自身とそれに隣接する区画から資源を集めます。ゲーム当初の基本的な道路は、各区画から１単位の資源だけを集めることができます。より新しい道路は、より多く集めることができます。道路に関する詳細は80頁をご覧ください。

建設技師が町や川の上にいるときに、マウスカーソルを建設技師が配置されている区画に合わせると、２番目の稼働カーソルである「ハンマー」アイコンが表示されます。建設技師はハンマーを使ってその区画に何かを建設します。「ハンマー」アイコンのカーソル状態でクリックすると、建設技師が建設できる種類を表示したウィンドウが開きます。港か城塞のいずれかが選択できます。

しかし、どちらも建設できることはまれです。港は海に隣接している必要があり、丘陵や山岳の地形区画には建設できません。城塞は、町や都市の区画だけに建設できます。

港は、道路と同じように、自身の区画と隣接する区画から資源を集めます。しかし、道路とは違って、1つの区画から常に最大の４単位まで資源を集めることができます。港に関する詳細は80頁を参照してください。

プレイヤーが港や城塞を建設したいのに建設技師が建設させたい区画にいない場合は、建設技師をその区画に配置しなければなりません。配置カーソルは「緑の矢印」です。マップ上で「緑の矢印」アイコンが表示されている区画をクリックすると、建設技師はその区画に移動します。建設技師は新しい区画には現れますが、そのターンでは仕事を始められないのでアニメーションしません。次のターンから、港や城塞の建設を始めます。

建築士

「建築士」は、地形区画を生産的なものにします。何らかの資源を産出している区画は、地形区画の左上部分に構築物が表示されます。ゲームの開始時点に首都隣接区画で見られる構築物以外に、様々な構築物があるので、それが何を意味しているのか早く慣れてください。

建築士が選択されているときはいつでも、ツールバーで建築士の絵が表示されます。マップ上で建築士が開発できる区画にカーソルを合わせると、「ハンマー」アイコンのカーソルが表示されます。その状態でクリックすると、建築士はすぐに対象区画に移動し作業を始めます。これは、建築士が材木を切っているアニメーションで確認することができます。

建築士は、資源を産出する区画を開発・改良するために活用されます。これには、山岳・丘陵・砂漠・沼地にある鉱物区画の鉱山、穀物畑区画の農場、牛牧場、馬放牧場、肥沃な丘陵、綿花・香辛料・タバコ・サトウキビの栽培場、ツンドラ地帯での毛皮交易所があります。町が強化できるようになったときは町も対象になります。

区画の改良には一定の制限があります。技術と資材が最も重要なものです。プレイヤーの帝国は、ゲーム当初から地形区画をレベル１に開発する技術を持っています。(大きな例外は石炭です）建築士によって行われたレベル１の開発は、ターンごとに１単位の資源を産出します。その開発には、１単位の材木と１単位の鋳鉄が必要です。

帝国が新技術を研究し知識を増やしていくと、建築士は、ある種の地形区画をレベル２まで改良することができるようになります。このような成果を上げる技術を“産出”

と呼びます。技術が多くの資源を産出する事を可能にするからです。2レベルまで発展した区画は、ターンごとに2単位の資源を産出します。しかし、区画をレベル2に改良するためには、4単位ずつの材木と鋳鉄を必要とします。

後に、産出技術を上げていくと、レベル3からレベル4へとさらなるレベルアップにつながっていきます。各レベルで区画からの産出が1単位増えますが、コストはより高価になります。レベル3への改良は、8単位ずつの材木と鋳鉄を必要とします。最高レベルであるレベル4への改良には、それぞれ16単位を必要とします。

輸送許容容量を越えて区画を改良しても、何も得るものがありません。例えば、ゲーム開始時点の道路は各区画から1単位の資源を集めますが、画面の右上に表示されるホットテキストが輸送レベル（輸送できる量）と産出レベル（産出される量）の双方を教えてくれますから、道路がレベル2になってから近くの区画をレベル2へと改良するのが賢明でしょう。資源を集める運送網の詳細に関しては78頁を参照してください。

いくつかの地形種類は穀物の区画のように常に使用に適した資源を産出しますが、他の種類は、資源があるかどうか（例えば山岳）最初に探査しなければなりません。次の図表は、あらゆる地形種類を一覧表にし、各地形に関する産出限度を提供します。

[地形及び開発の一覧]

地形種類	存在資源（常・可能性）	存在世界 新世界・旧世界・両方	開発最大レベル（産出レベル）
平原	無	両方	無
穀物農場	穀物（常）	旧世界	レベル4
放牧地	食肉（常）	旧世界	レベル4
肥沃な丘陵	羊毛（常）	旧世界	レベル4
馬放牧場	馬(常)	旧世界	レベル1
雑木林	材木（常）	両方	レベル1
森林	材木（常）	両方	レベル4
サトウキビ栽培場	サトウキビ（常）	新世界	レベル4
タバコ栽培場	タバコ（常）	新世界	レベル4
ツンドラ	毛皮（可）	新世界	レベル4
綿花栽培場	綿花（常）	新世界	レベル4
香辛料園	香辛料（常）	新世界	レベル4

不毛な丘陵	鉄鉱石・石炭・銅（可）	両方	レベル4
	銀（可）	新世界	レベル4
山岳	鉄鉱石・石炭・銅（可）	両方	レベル4
	金・宝石（可）	新世界	レベル4
砂漠	ダイアモンド(可)	新世界	レベル4
沼地	錫（可）	両方	レベル4

商人

「商人」ユニットは、帝国の研究者が「商社」技術を修得した後に構築することができます。
「商人」を保有していると、小国や新世界にある地形区画を開発目的で購入することができます。開発の第1目的は海外収益を得ることです。

商人を使う重要な効果の一つは、新世界の州の土地を購入し、州が侵攻されるのを防ぐことです。他の大国が土地を購入している州に戦争を仕掛けるためには、購入した大国に宣戦布告しなければなりません。

商人は、小国や種族の州で働きます。商人の目的は、建築士や建設技師が開発するための土地を購入することで、自国では活動する目的がありません。

土地を購入するよう商人に指示するためには、小国や種族の州で資源がある区画にカーソルを合わせ、マップに「コイン」のカーソルが表示されたらクリックします。ダイアログが表示され、その区画の土地価格を知らせますので、資金を投資することに同意したら、商人が区画に配備され、ターンのあいだに土地を購入します。
商人は、町を購入することもできます。建築士が町のレベルを上げると、町は物資を生産します。町から物資を得る方法については３２頁をご覧ください。

商人が土地を購入するのに先立ち、種族の州や小国に大使館を設置しなければなりません。土地の購入や開発に関する段階的な情報を得たいときは７６頁を参照してください。

スパイ

「スパイ」は3つの目的で使用されます。
1つは、敵の駐屯部隊の強さを偵察することです。駐屯部隊の強さを調べるためには、敵の町や首都にマウスカーソルを合わせ、「？」カーソルを表示させクリックします。クリックで表示されるダイアログは、実際の駐屯部隊に似ているだけで大変あいまいです。
州に配属されて活動するスパイは、正確な情報を得ている可能性があります。選択されているスパイに仕事を与えるためには、敵の州の上にカーソルを合わせ、「ハンマー」カーソルの状態でクリックします。それにより、スパイは州に行ってスパイ活動を行います。スパイの州での正確な位置を把握するのは重要なことではありません。次の

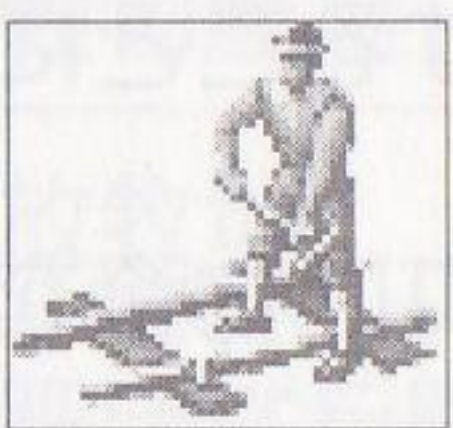
ターンでスパイが生き残っている限り、その州を偵察したときの情報は正確なものになります。

スパイは、新技術を修得するスピードを引き上げるためにも使用されます。
技術画面を使うと、興味を抱いている技術を既に修得している大国の情報を得ることができます。その方法については111頁を参照してください。価値ある技術を所持している国がわかったら、軍事力を偵察するためにスパイを配置したのと同じ方法で、その技術を保有する国に配置します。スパイは、偵察と技術の盗みを同時に実行します。

スパイを送り込むと、その大国領土のどこにいようとも、自国が現在研究している全技術に関してその大国が保有している有益な情報を盗み出します。スパイは、自国が研究していない技術に関してはその大国の情報を伝えません。「スパイ」行為だけで、情報を得ることはできません。投資に資金が利用できなくても、「技術」画面の研究スロットに対象技術の設定だけはしなければなりません。

３つ目の「スパイ」の活用法は防御です。
自国のいたる所にスパイを配置できるので、自国で活動している敵のスパイを捕らえたり、殺したりできる確率が高くなります。スパイが活動している州に大規模な駐屯部隊がいると、敵スパイを捕える可能性も高くなります。自国にスパイを配置する場合、これらの要素に注目してください。

スパイ行為は、探検行為と同じくタダでコストはかかりません。スパイをするために資源や現金を払う必要はありません。

鉄道建設技師

プレイヤーが「初期蒸気機関」の技術を得ると、道路を鉄道にすることもできます。そのためには、「鉄道建設技師」という市民ユニットが必要です。鉄道が敷設されると、一つの区画から最大４単位の資源を輸送できるようになります。道路や鉄道が資源を集める詳細に関しては111頁を参照してください。

鉄道建設技師は、道路を建設する建設技師とまったく同じように指示します。道路が既に存在する区画に配置し、その区画から鉄道を敷設します。鉄道建設技師は、他の市民ユニットと違い、道路に分岐がない限り、連続した道路区画に鉄道を敷設し続けます。分岐点がある区画に到達すると、方向を指示してもらうために待ちます。プレイヤーが鉄道建設技師が働くのを止めたい場合、その鉄道建設技師を選択し、指示を取り消す必要があります。そうしなければ、必要な鋼鉄と材木が利用できる限り、道路を鉄道に変えようとします。

鉄道を建設するために、各区画で３単位ずつの鋼鉄と材木を必要とします。

海軍ユニット

艦隊は、2通りで表されます。海にいる艦隊は、航跡を残して進む大型船として描写されます。停泊している艦隊は、その区画にある港近くに帆を巻き上げた船として表示されます。艦隊はときとしてアイコンを伴って表示されます。アイコンは、艦隊が行っている任務を教えてくれます。

艦隊は、マップ上で2つの異なることができます。
艦隊は、1つの海域から別の海域へと航行します。艦隊は、既に配置されている海域で任務を遂行することができます。新たな海域への移動と任務を同時に指示することはできません。ゲームの規則では、港は海の一部として見なされます。しかし、艦隊が停泊場所と呼ばれる港に移動するのは、異なる海域に移動することと同じ行動になります。

艦隊への指示

移動や任務を命じる第1段階は、艦隊が選択されたことを確認することです。選択された艦隊は、任務や移動について命令を受けていません。一般的に、マップ上にアイコンを伴って表示された艦隊は、任務か移動の命令を受けています。「?」カーソルを使用して、艦隊をクリックしなければなりません。艦隊を選択して新たな命令を指示するためには、現在の命令を撤回しなければなりません。

艦隊が選択されると、船アイコンの輪郭が白く点滅します。この艦隊に属する船は、船種別にツールバーディスプレイに表示されます。
次のステップは、プレイヤーが任務を指示したり、異なる海域に移動させたい船を選択することになります。通常、すべての船が同じ任務を遂行する必要はありません。

プレイヤーが保有する複数の船舶の一部だけに任務を遂行させたり移動させたい時は、船種別に表示されているツールバーにある矢印で選択対象の船を増減できます。艦隊が配置されている海域で、任務指示が実行され、艦隊が新しい海域に移動します。艦隊は、1ターンで任務と移動を同時には実行できません。

プレイヤーが移動命令を与えたときに選択していない船舶は任務の対象外となります。ツールバーの矢印では、ある船種から特定の船舶を選択することはできません。特定の船舶を選択したい場合は「艦隊ブック」を使用します。「艦隊ブック」に関する詳細は47頁を参照してください。現在対象となっている艦隊のなかから特定の精鋭船舶を選んで任務を遂行してもらいたいときは、「艦隊ブック」を利用してください。

任務・移動とカーソル

ツールバーや「艦隊ブック」を使用して船を選択したら、マップカーソルを利用します。マップカーソルで、選択した艦隊に、他の海域への移動と3種類の任務を命じることができます。

艦隊の移動

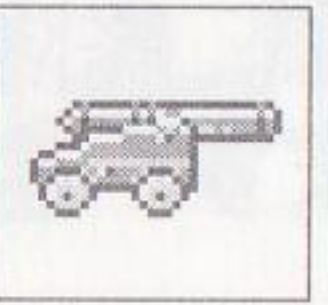
艦隊を移動させるためには、「舵輪」カーソルが表示される別の海域や「錨」カーソルが表示される港をクリックしてください。これらのカーソルは、艦隊が現在いる海域では表示されません。別の海域が航行範囲外なら、「進入禁止（斜線が引かれた円）」マークが表示されます。１ターンで艦隊を遠くまで移動させることはできません。ズームアウトしたマップを使用して、艦隊の移動をスムーズに行うことができます。とりわけ、船を長距離航行させるときは便利です。

哨戒

艦隊に対して、現在の海域を哨戒させたいときは、その海域で表示される「望遠鏡」カーソルをクリックします。哨戒中の艦隊は、その海域を航行する敵船舶を拿捕しようとします。その結果、戦闘となり、交易品や輸送品を奪うこともあります。哨戒を任務とする艦隊は、ユニットサイクルには現れません。艦隊に新たな命令を与えたいときは、その艦隊アイコンをクリックして選択し、現在の任務を撤回することができます。

海上封鎖

艦隊に敵の港を封鎖するよう命令したいときは、「X印が付いた船」カーソルが表示される港をクリックします。封鎖任務を受けた艦隊は、港を出入りする敵船舶を妨害しようとします。妨害活動を行う船舶は、哨戒だけを任務とした艦隊以上に敵船を拿捕します。しかし、封鎖している港を利用しない艦隊を拿捕することはできません。拿捕により戦闘が生じ、交易と輸送に対する妨害が起こります。逆に、哨戒中の敵船舶も、封鎖している艦隊を拿捕することができます。封鎖を任務とした艦隊は、ユニットサイクルに現れることはありません。艦隊に新たな命令を与えたいときは、その艦隊を選択し、現在の艦隊任務を撤回しなければなりません。

上陸拠点確保

艦隊に陸軍部隊が上陸するために橋頭堡を設置するよう命令を与えるためには、侵攻したい州に「大砲」カーソルが表示された状態でクリックします。上陸拠点確保を命令された艦隊は、ユニットサイクルに現れません。艦隊に新たな命令を指示するためには、船舶アイコンをクリックして選択し、現在の任務を撤回しなければなりません。

侵攻にはいくつかの段階を要するので、「インペリアリズムII」の新しいプレイヤーは、陸軍ユニットが海を渡って侵攻する方法がわからないかもしれません。海外の州に侵攻するための手順については５２頁を参照してください。プレイヤーがすでに支配している州を侵攻する必要はまったくありません。陸軍部隊は、艦隊に命令や移動を出すことなしに海外の友好的な州に配備することができます。

戦闘

艦隊拿捕や絶え間ない海軍同士の戦闘は戦略的に行われ、「戦闘報告」画面で報告されます。４９頁から始まる「軍艦能力表」で要約されている能力が戦闘を制御します。常に、優れた射程能力が最も重要な戦闘ポイントです。戦闘で被害を受けた船舶は、海にいながらターンごとに修理が行われます。

艦隊のツールバー

「艦隊の詳細確認」ボタン

左端にある最初の海軍コマンドボタンで、選択した艦隊に関する詳細を表示するブックが表示されます。選択した艦隊のそばに表示される「？」マーク状態で直接クリックすることやF11キーを押すことでもこのブックを開くことができます。

「艦隊ブック」で、選択した艦隊の詳細を確認できます。名称・船種・損傷状況・戦歴メダルなどです。それぞれの船の絵をクリックすることで、船舶を個別に選択したり除外したりできます。ユニットを選択するときは、ツールバーに表示される選択ユニット数を確認してください。

「艦隊ブック」を使用して、船名を変更することもできます。名称テキストを編集するためには、名称部分をクリックしてください。

「次ユニット」ボタン

左から２番目のボタンで、現在選択されている艦隊から、ユニットサイクルの次艦隊（いればの話で他の種類のユニットになることもあります）に移行することができます。どのような命令を与えればいいかわからないときは、とりあえずこのボタンを使用し、ターンの別の機会に指示を与えてください。

「指示不要」ボタン

ツールバーで左から３番目にある「指示不要」ボタンを使用すると、選択した艦隊に、ターン中のトラブルを避けるため、同じ海域に留まるよう命じます。

艦隊に行動してもらいたくないが近い将来に命令を与えたいという場合にこのボタンを使用してください。

「防御」ボタン

「指示不要」と同じように、「防御」のコマンドは艦隊のターンを終りにします。しかし、艦隊に防御を命令することは、次回以降のターンでユニットサイクルから除外することにもなります。プレイヤーがこの命令を与えるのは、その艦隊が該当海域の固定的な艦隊と判断した時でしょう。一般的に、このボタンを艦隊向けに使用するべきではありません。警戒態勢で哨戒する方がより賢明です。

艦隊が防御状態にある場合、新しい命令を与えたりユニットサイクルに戻したいときは、選択カーソルを使用するか、「全海軍ユニット起床」のキーボードショートカットであるNキーを押します。

攻撃レベル

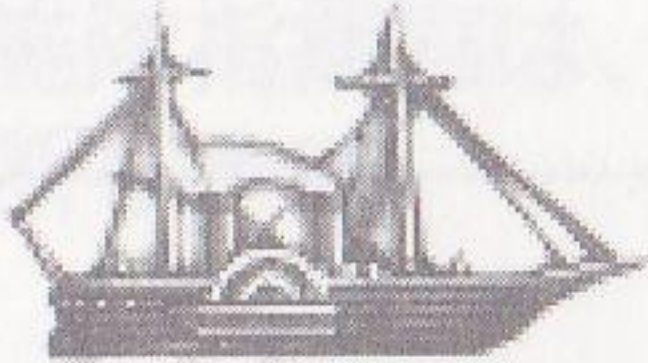
ツールバーの艦隊所属船舶表示の上側に大砲の絵をした3個のボタンがあります。
これは、艦隊の攻撃レベルを設定するためのものです。既定の「通常態勢」（中央）ボタンは、艦隊が遭遇した敵艦隊に対して、艦隊指揮官が敵が力で劣っていると判断したら交戦を試みることを意味しています。

艦隊が哨戒中でない場合も、この設定は重要です。敵も交戦を望んでいるからです。艦隊指揮官は、この攻撃設定を基本として、戦闘を受け入れるか逃走を試みるかを判断します。

その他の2つの設定は、劇的に攻撃力を高めたり、減少したりするためのものです。「攻撃態勢」は、指揮官が勝利の可能性が程遠いと判断したときでも交戦します。この設定で恩恵を受けるのは、その艦隊を温存する以上に敵船に被害を与えることに意義があるときです。
「警戒態勢」は、指揮官がかなり高い勝算があると確信しない限り戦闘を避けようとするものです。

設定レベルを決断するときは、指揮官が、敵の戦力規模に対する推測を誤る可能性があることを忘れないでください。疑問を持ったら、その海域の防御がそれほど重要ではないのなら、「警戒態勢」設定を選んだほうがいいでしょう。

護衛船

護衛船の発達は、ガレオンの建造を可能にします。
遅いが強力で大きなこの船は、新世界からの産品を護衛するのに最適です。

艦船の諸元一覧

戦闘能力

船種	攻撃力	射程	装甲	船殻	積載量	速度	技術
キャラック船	2	4	95	25	3	3	<不要>
フライト商船	3	4	95	35	4	2	船体設計の改良
スループ型帆船	4	4	95	25	1	4	航海術
ガレオン	7	4	85	50	6	2	護衛船
交易船	3	4	90	30	4	4	帆設計の改良
インド貿易船	4	5	90	55	8	3	大型船体
フリゲート	6	5	90	35	2	5	先進的船体設計
戦列艦	12	6	80	65	4	3	戦列艦

船種	攻撃力	射程	装甲	船殻	積載量	速度	技術
クリッパー	2	5	90	35	6	7	クリッパー
外輪船	3	6	90	60	10	6	外輪船
軽武装快速船	6	7	80	35	0	6	外洋航行船向け蒸気外輪
装甲艦	12	7	45	60	10	6	高度な鉄加工

攻撃力：火力が船の攻撃力を決定します。
射程：海軍の戦闘ではこの射程が最も重要な能力です。
射程が長い船は、敵が応戦する前に敵船に損害を加えます。
装甲：装甲は、損傷の受けやすさを決定します。値が小さいほど堅牢です。
船殻：船の規模は、装甲が破られてから沈没するまでの時間を決定します。
速度：戦闘におけるスピードと移動できる海域の数を決定します。
速度で優位に立つ艦船は、先制攻撃を仕掛けたり、交戦から離脱しやすくなります。
速度も射程も兼ね備えた船は、敵船を沈めやすく、損害を受けることはほとんどありません。

旗艦
海軍を拡大した褒賞として、新しい旗艦を受け取ることがあります。褒賞として受け取る旗艦は、常に可能なもので最も強力な船です。

旧式艦船とアップグレード
修得した新技術が新しい艦船の建造を可能にすると、旧式の船をアップグレードにすることもできます。アップグレードは、乗組員を旧式の船から降ろし新しい船に配置することを意味します。（新しい船の費用）－（新しい乗組員の費用）＝（総経費）となります。

艦船の種類

建造される12種類すべての船舶は戦闘が可能ですが、一般的に、「キャラック船」・「フライト商船」・「交易船」・「インド貿易船」・「外輪船」・「クリッパー」は、軍事的役割のために建造されるものではありません。これらの船は、本来の戦闘船と立ち向かったら、ほとんど敗退してしまいます。それらは、安価で戦闘船以上の貨物を積んでいるからです。

上記以外の６種類の船舶は、速度や戦闘力が重視されており、戦闘で活躍します。高速船（「スループ型帆船」・「フリゲート」・「軽武装快速船」）は、主として拿捕や封鎖に用いられます。海域を哨戒し敵艦隊を撃沈するための船としては、（「ガレオン」・「戦列艦」・「装甲艦」）が際だっています。もちろん、新型の高速船は、旧式の戦闘船に勝利する可能性があります。

スループ型帆船

スループ型帆船は高速で安価に建造されますが、ゲームでは短期間使用されるだけです。スループ型帆船は、「キャラック船」や時には「フライト商船」を拿捕したり撃ち負かしたりします。スループ型帆船がガレオンを含む艦隊を拿捕するのは困難です。他の国々がガレオンを保有するようになったら、妨害艦隊としてガレオンやスループ型帆船を含めるべきです。

ガレオン

ガレオンの特徴は、大きな貨物積載量と恐ろしい一斉砲撃です。ゲーム序盤では、ガレオンが戦争・交易・輸送に大きく役立ちます。高価な上に速度は遅いガレオンですが、食糧事情から数多くの艦隊や特殊化された艦隊を保有する余裕はないので、ゲーム序盤では最も数多く建造されるはずです。

フリゲート

交易と輸送にはほとんど役に立ちませんが、フリゲートを最初に建造した帝国は、軍事力のバランスで大きな優位に立ちます。フリゲート艦は沈みにくいことで、他の船より勝っています。フリゲートは、無敵とされるガレオンで構成された商船隊をしばしば壊滅させるでしょう。

戦列艦

戦列艦は、ゲームを通じて競争力を保持できる大変有益な船です。高いコストの装甲艦をそれほど多く建造する余裕がないからです。戦列艦は、ガレオンよりも高速かつ大型で力強い船です。戦列艦は、軽武装快速船・フリゲート・スループ型帆船をたやすく沈めたり拿捕します。戦列艦は、戦闘用に建造されたものであり、ガレオンほどの貨物積載量を備えていません。

軽武装快速船

軽武装快速船は、自国商船隊の護衛を行ったり他の大国の商船隊を襲撃するのに理想的な船です。しかし、戦列艦や装甲艦と制海権をめぐって争うことはできません。

装甲艦
「インペリアリズムII」の海軍にとって究極の戦艦です。この船はたいへん高価です。装甲艦を建造するためには膨大な鋼鉄が必要です。

母港艦隊

母港艦隊は、港に停泊する特殊な艦隊です。母港艦隊は、海に出るよう命令しない限り、常にプレイヤーの帝国の首都港に停泊しています。

貨物積載量
すべての船が輸送許容量を持っており、貨物積載数で示されます。その数が輸送もしくは交易で運べる物資数及び陸軍部隊を載せられるユニット数を決定するので、母港艦隊にとってとても重要な値です。

建造
プレイヤーが船の建造を指示すると、次のターンで母港艦隊としてその船が現れます。新しく建造された船は、それ以外の場面には現れません。

輸送
母港艦隊の船は、「輸送」画面を使って資源を運送するために利用することができます。母港以外にいる船は、輸送に利用することはできません。輸送に割り当てられた船の攻撃力及びその他の能力は、輸送される物資が敵の船に拿捕されるかどうかということに関係してきます。輸送目的で自国の艦隊を利用する方法に関しては５２頁を参照してください。

交易
母港にいる船舶で輸送に割り当てられていない船舶は、交易で利用される可能性があります。母港以外にいる船舶は、交易物資を輸送しません。「交易」及び「輸送」画面で、輸送に割り当てられている貨物積載量と交易に割り当てられている貨物積載量を確認できます。交易や輸送で運べる物資の量を増やす唯一の方法は、母港艦隊により多く貨物積載量を加えることです。このためには、船を建造したり、他の海域にいる艦隊を、母港艦隊に移動させなければなりません。交易に母港艦隊を利用する詳細については５２頁を参照してください。

海外侵攻の手順

1. プレイヤーが侵攻したい州に面した海域に１隻以上の自国艦隊がいるかどうかを確認します。
2. 侵攻する州の支配者に宣戦布告します。この手続きは、支配者が新世界の種族であれば不要です。
3. 侵攻したい州に面した海域にいる艦隊を選択してください。船の絵がツールバーに表示され、マップ上の艦隊は点滅する白い外形線で囲まれています。
4. 望む船がすべて選択されているかどうかを確認することが必要であれば、ツールバーの矢印を使用してください。通常、艦隊のすべての船が選択されていますので、矢印に触れる必要はおそらくないでしょう。

5．マウスカーソルを敵の州の沿岸地域に合わせます。「大砲」カーソルが表示された状態でクリックしてください。艦隊は海岸線近くに移動し、「大砲」アイコンが表示されます。
6．プレイヤーの帝国の港がある州のどこかに陸軍部隊が駐屯しているかどうか確認してください。次のターンで、港がある州にいる軍隊だけが侵攻作戦に加わることができます。首都は港町でもあります。
7．このターンで希望することをすべて行ったら、ターンを終了させます。上陸拠点を築くよう指示したターンでは侵攻できません。
8．ターン移行で「戦闘報告」を受けたら、敵の行動が上陸拠点を確保している艦隊に損害を与えたり、船が撃沈されたりしていないか確認してください。
9．敵の州への侵攻に利用したい陸上兵力を選択してください。選択された駐屯部隊の絵がツールバーに表示されます。ツールバーの矢印を使って兵力を選択してください。
艦隊は、保有する貨物積載量すべてを使って連隊を上陸させることができます。
10．連隊を選択したら、敵の州にカーソルを合わせ「交差した剣」カーソルが表示された状態でクリックしてください。侵攻を意味する「赤い攻撃矢印」アイコンが侵攻対象州に表示されます。
11．ターンを終了すると、戦闘が行われ結果が報告されます。

陸軍ユニット

陸軍ユニットも、海軍ユニットや市民ユニットと同じく地形マップで指揮します。陸上部隊は、常に州を基盤としており、各州の町近くにいくつかの小さな野営テントとしてマップに表示されています。

陸軍部隊は、連隊と将軍から構成されています。ゲームでは３０種の連隊兵科があり、４世代を通じて連隊が編制できるようになります。ゲーム序盤（１５００年から１６００年の５０ターン）でプレイヤーが構築すると思われる連隊は、最初の7種兵科に過ぎません。最初の時代の期間はゲームに応じて様々で、技術研究プロジェクトで軍事的なものにどれだけ力点が置かれているかに依ります。

１５００年代中期から後半にかけて、プレイヤーや他の大国が軍事技術の研究を推し進め始めると、旧式連隊兵科が、同じ兵科の新しいものに置き換えられます。例えば、新種類の軽騎兵が構築可能になると、旧種の連隊を構築することはできません。「駐屯部隊ブック」を利用して、旧式の連隊を新式の連隊に強化することができます。

１７１５年（５７ターン以降）までに、大国はその連隊を第３世代に再びレベルアップします。ゲームは誰かが勝利するまで続きますが、最終世代は１７８０年頃（９０ターン以降）になるでしょう。これらの年号は、ゲームが順調に進んだ状況を想定しています。大国は、第２世代からさらに進んだ世代に移行するために3種類の高価な技術の研究を決断します。新技術の研究と修得は、大国の軍事目標によります。

地上部隊への指示

陸軍の駐屯部隊が選択されると、駐屯部隊の野営地が点滅する白い外形線で縁取りされます。駐屯部隊はツールバーに表示されます。ツールバーを使用する最初の段階は、プレイヤーが望む連隊を選択することです。プレイヤーは、移動命令を出すために部隊を選択します。駐屯部隊に、そのままとどまって防御するよう命令を出す必要はありません。ターン終了時に残っている部隊は自動的に攻撃から州を防御します。

通常、駐屯部隊のすべて連隊は選択されたとき移動できる状態になっています。駐屯部隊の一部だけに州を離れてほしいときは、各連隊兵科の隣にあるツールバーの矢印を使ってどの連隊を移動させるのかを選択することができます。

プレイヤーが移動命令を出すと、選択されていない連隊はそのままとどまります。ツールバーの矢印を使ってある兵科の特定の連隊を選択することはできません。

プレイヤーがより具体的な条件を満たす連隊を選択したいときは、「駐屯部隊ブック」を利用します。５６頁を参照してください。例えば、攻撃を行うときに、現在いる駐屯部隊のなかの重騎兵連隊で特に戦歴を積んだ連隊を使いたときなどに便利です。

移動と攻撃

マップ上で選択した部隊を移動するためには、いくつかの異なる方法があります。移動の種類はカーソルアイコンで示され、移動先の州をクリックすると移動種類が表示され移動します。

配備

陸軍部隊を隣接する友好州に移動したいときは、その州にカーソルを移動し、「行進する戦士」カーソルに変わったらクリックしてください。また、選択した連隊を、領地内の離れた友好州に移動させたい時は、その州にカーソルを移動し、「乗り物」カーソルに変わったらクリックしてください。この移動は、海を越えて行えますが、自軍の船舶は必要ありません。海軍船舶の使用を考えなければならないときは、唯一海外の敵州を攻撃するときだけです。

攻撃

プレイヤーが支配していない州に侵攻するときは、先ず州の支配者に対して宣戦布告しなければなりません。

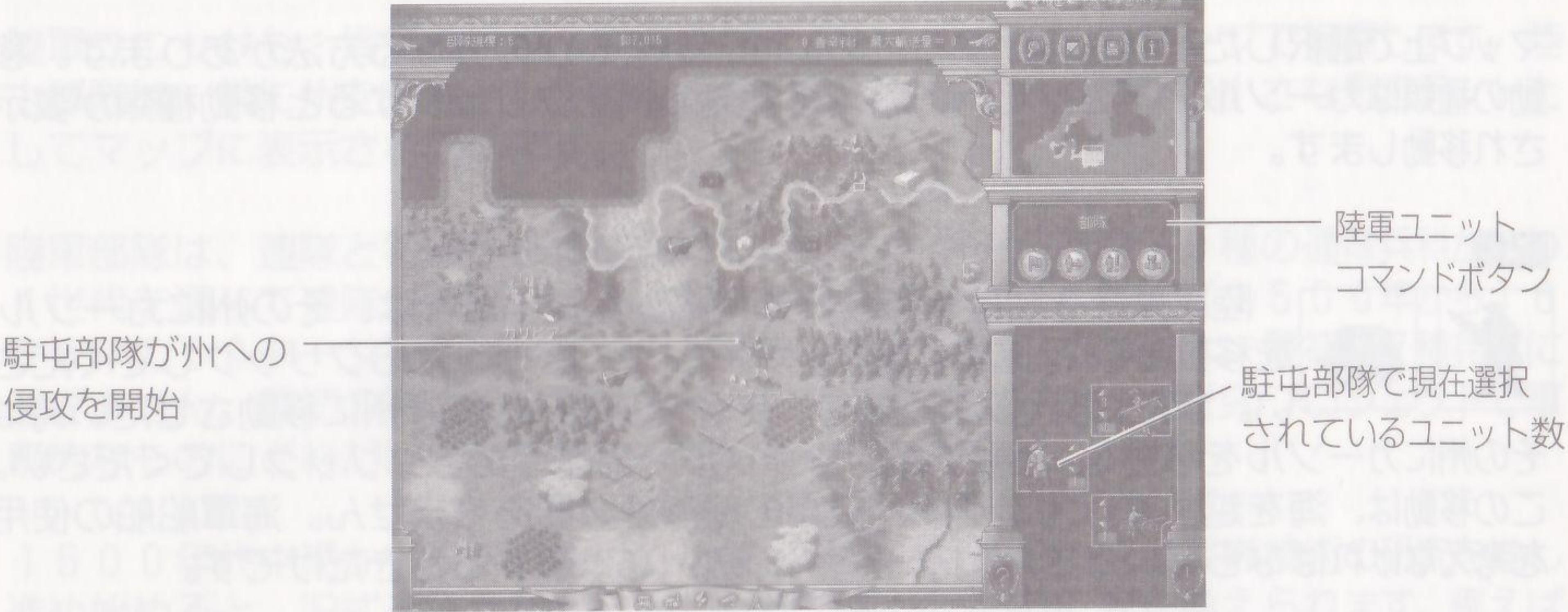
支配者が新世界の種族の場合は別で、種族を攻撃するために宣戦布告する必要はありません。しかし、新しいプレイヤーにとって共通の問題は、他の大国が投資を行っている州は種族の支配地であってもすぐには攻撃できないことです。この解決法は、種族に宣戦布告することではありません。代わりに、プレイヤーが攻撃したい州で土地を購入した大国に宣戦布告しなければなりません。

標的の州に隣接している州に駐屯している部隊は、陸上から攻撃できます。標的の州に表示される「交差した剣」カーソルをクリックすると、攻撃命令が発せられます。最も危険な行動は、海上からの攻撃です。表面的には、隣接州を攻撃するときと同じです。艦隊が上陸拠点を確保したら、地上部隊を選択し、「交差した剣」カーソルで海上から敵の州に移動するように命じます。しかし、この移動が命令されたターンの地上部隊は、敵艦隊の妨害に合い非常に攻撃されやすくなります。上陸拠点がある海域に入ってきた敵艦隊は、上陸拠点を確保している艦隊を自動的に妨害と攻撃を仕掛けます。プレイヤーの船舶が１隻でも沈めば、地上部隊のなかで溺死する部隊も出てきます。上陸拠点を確保するための詳細については５２頁を参照してください。

駐屯部隊のツールバー

陸軍ユニット
コマンドボタン

駐屯部隊が州への
侵攻を開始

駐屯部隊で現在選択
されているユニット数

「駐屯部隊の詳細」ボタン

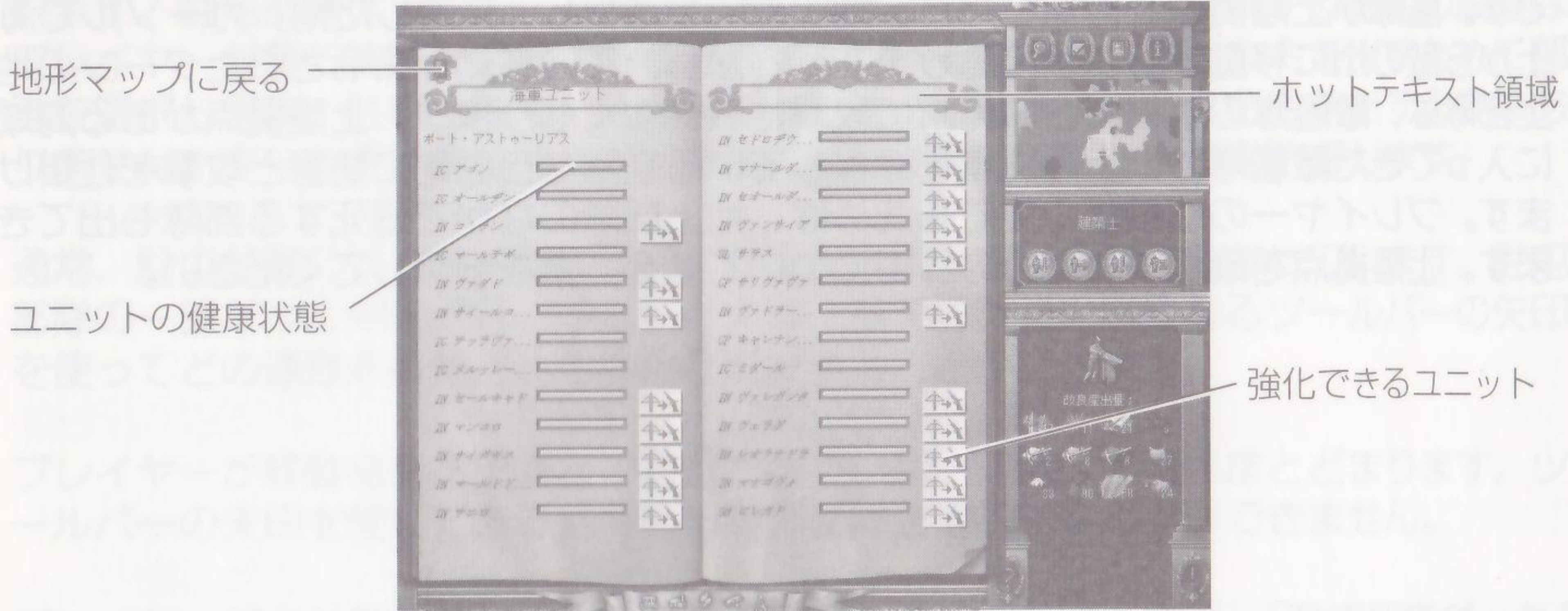
ルールバーにある最初の陸軍コマンドボタンで、選択された駐屯部隊に関する詳細を表示する「ブック」を開きます。駐屯部隊の野営地にカーソルを合わせたときに表示される「？」カーソルをクリックすることでもこのブックを開くことができます。

「駐屯部隊ブック」が示すのは、名称・健康状態、戦歴メダルなどを含む部隊の状況です。連隊の絵をクリックして、連隊を個別に選択・非選択することができます。部隊を選択すると、表記が「防御中」から「利用可能」に変わります。「利用可能」と表記されている連隊は、他の州をクリックすることで移動もしくは攻撃します。ブック画面上の部隊を選択したときは、ツールバーに表示される選択連隊数にも注意を払ってください。

地形マップに戻る

ホットテキスト領域

ユニットの健康状態

強化できるユニット

「駐屯部隊ブック」を使って、連隊を強化できるときがあります。強化が可能ならば、強化ボタンが該当連隊のそばに表示されます。「駐屯部隊ブック」で名称をクリックすると、連隊名称を変えることもできます。

「次ユニット」ボタン

左から２番目のボタンをクリックすると、現在選択されている駐屯部隊から、ユニットサイクルの次の駐屯部隊に移行します。与えるべき命令が思いつかないが、次のターンで命令する機会を得たいときはこのボタンをクリックします。

「指示不要」ボタン

「指示不要」ボタンをクリックすると、選択部隊に対して、そのターンに限り行動を起こさないよう指示したことになります。次回のターンではその部隊はユニットサイクルに現れます。
駐屯部隊を動かしたくないが、その部隊をユニットサイクルに残したいとき、このボタンを使用しすることができます。

「防御」ボタン

「防御」(城のアイコン)コマンドは、「指示不要」と同じようにその部隊のターンを終わりにしますが、駐屯部隊に防御を命令すると以降のユニットサイクルからその部隊を除外します。その駐屯部隊を固定的な守備部隊にすると決断したときに、この命令を与えることになるはずです。駐屯部隊が防御態勢になっているときは、選択カーソルか、「全陸軍起床」のキーボードショートカット(Aキー)を使かって部隊をユニットサイクルに戻さなければなりません。

経験値

連隊は経験値を獲得します。経験値は、画面上でメダルの数によって表示されます。経験値は戦闘に参加することで稼ぐことができます。連隊は、一般的に、戦闘に参戦して３ないし５回の勝利を達成すると１個のメダルを獲得します。しかし、戦闘に参加することなく退却したら経験値は得られません。各メダルは、攻撃力・近接戦力・士気に影響を与えます。

メダルを１個持つ連隊は、基本の攻撃力と近接戦力が１．１倍になります。２個メダルを持つ連隊は１．２倍になります。連隊は最大４個のメダルを獲得します。

通常、ダメージを受けると、実際の死傷者数に応じて連隊の士気が低下します。これは戦闘中、連隊のそばに表示される健康バーでグレーとして示されます。連隊がメダルを得ると、士気が低下する割合が減少します。４個のメダルを保有する連隊は、まったく士気を減少させません。

連隊と技術

次の表で、各世代の連隊兵科のレベルを上げるために必要な技術を示します。

[連隊に必要な技術一覧]

兵科	第１世代	第２世代	第３世代	第４世代
軽歩兵	農民徴募兵	小銃歩兵 歩兵戦術の改良	斥候歩兵 初期ライフル銃	狙撃歩兵 長射程ライフル銃
正規歩兵	槍歩兵	鉾槍歩兵 鉄製武器の改良	正規歩兵 銃剣	ライフル歩兵 撃針銃
重歩兵	火縄銃歩兵	マスケット銃歩兵 武器職人技能	精鋭歩兵 爆発物	守備歩兵 精鋭部隊訓練
弓射手	弓射手	利用部隊なし	利用部隊なし	利用部隊なし
軽騎兵	サーベル騎兵	コサック騎兵 新兵ステップの採用	軽騎兵 ステップ騎兵	偵察騎兵 軽騎兵 偵察活動
槍騎兵	騎士	槍騎兵 連隊編成	利用部隊なし	利用部隊なし
重騎兵	利用部隊なし	火縄銃騎兵 騎兵戦術の改良	胸甲重騎兵 騎兵兵器の改良	カービン銃騎兵 騎兵用連射カービン銃
軽火砲	利用部隊なし	馬曳軽砲隊 馬曳砲兵	軽火砲隊 軽砲戦術	野砲隊 野砲戦術
重火砲	カルヴァリン砲隊	王立大砲隊 攻城技術	重砲隊 重火砲	攻城砲隊 高品質鋼鉄

連隊の種類

これから説明する情報は、攻撃を仕掛けたり防御を強いられたとき、可能な限り最善の連隊を招集するために利用するものです。連隊がどういうことをできるかという知識は、戦略戦闘に設定している場合にも重要です。自動もしくは戦略戦闘は、コンピュータが両陣営を制御する場合を除き、手動戦闘と同じ戦術用兵ルールによる戦闘です。部隊の編成だけがプレイヤーの制御ですので、設定した任務に十分見合う部隊を編成し配備するということに留意しなければなりません。各連隊の能力に関する詳細は６１頁の表で確認できます。

軽歩兵

「農民徴募兵」は構築が非常に容易ですが、戦闘ではほとんど役に立ちません。他の3種類の軽歩兵（「小銃歩兵」・「斥候歩兵」・「狙撃歩兵」）は、身を隠す地形の活用に熟達しており、狙撃されたときのダメージを最小限にとどめます。軽歩兵は、重装備部隊の負担を軽減するため、塹壕を掘り敵の火砲を引き寄せるために活用するのが最適です。

正規歩兵

ゲーム開始当初、とりわけ新世界の種族に対しては、最初の2部隊（「槍歩兵」・「鉾槍歩兵」）が利用できます。彼らは射程銃火器武器を持っていないので、防御側の出撃以外に城塞攻撃では役に立ちません。出撃は、自発的に城塞から離れた防御側による攻撃です。近接戦では強力な部隊で、より攻撃されやすい部隊を保護するために使用されます。銃剣技術の修得で、正規歩兵が近接戦での能力に加えて、射程攻撃（マスケット銃）ができるようになります。

重歩兵

最初の2種類の重歩兵（「火縄銃歩兵」と「マスケット銃歩兵」）は、運搬している初期型小火器の重量のために緩慢な動きしかできません。慎重に活用すれば大変役に立ちますが、危なくなると「槍歩兵」や「鉾槍歩兵」そして騎兵に援護してもらわなければなりません。小火器を装備した連隊のように城塞の壁の前に並んだ防御部隊を撃つことはできますが、壁の後ろにいる防御部隊を撃つことはできません。後期の重歩兵（「精鋭歩兵」と「守備歩兵」）は、高価ですが重宝な連隊です。プレイヤーに余裕があるのなら、重歩兵連隊を構築してください。彼らは、近接戦で強力な射程攻撃もします。

弓射手

「弓射手」は射程攻撃能力を持っている第1世代の連隊の1つです。彼らは比較的安価です。ゲーム開始時点で城塞を攻撃しなければならないなら、弓射手は適任です。壁にいる部隊を射撃するのに十分な弓射手がいれば、据付大砲を破壊できます。しかし、「弓射手」のレベルを上げることはできないので、過度な期待は抱かないでください。プレイヤーが火砲やその他の射程攻撃ユニットの開発に失敗したら、軍事科学時代に時代遅れの弓射手に頼ることは不可能です。

軽騎兵

4世代すべての軽騎兵が、敵砲兵部隊や敵戦列の攻撃機会を費やさせ、自軍の他の部隊が攻撃されることなく前進できるようにするのに最適です。そして、軽騎兵は後日の戦闘に備えて撤退します。前期の軽騎兵は、城塞にいる防御部隊が自分たちを攻撃しない場合には攻撃を仕掛けないので役に立ちません。後期の軽騎兵（「軽騎兵」と「偵察騎兵」）は銃火器を持ち壁にいる防御部隊を射撃できるので、城塞の攻撃を引き出すのに活用できます。

槍騎兵

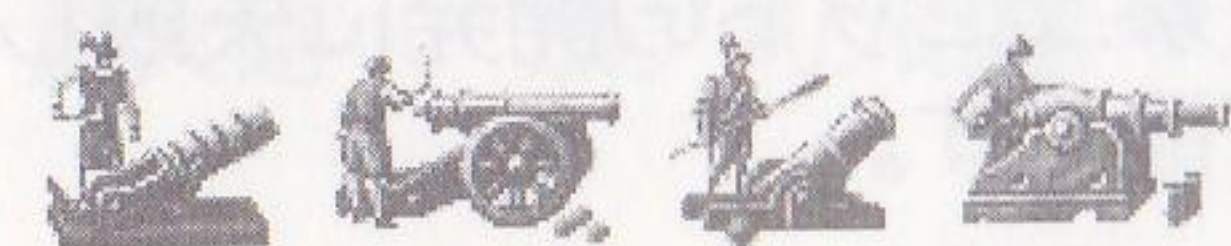
ゲーム開始時点の「騎士」や「槍騎兵」は、ある意味において理想的な兵隊です。近接戦に強く、とりわけ「槍騎兵」は高速で行動します。新世界の種族は、槍騎兵を制する能力をほとんど持っていません。騎士と槍騎兵は、少ない数で種族を制圧できます。槍騎兵はレベルを上げることができないので、ゲーム後半での活用機会は極端に少なくなります。彼らは城塞にダメージを与えることができません。時として、包囲している火砲部隊を攻撃するために出撃してくる防御部隊を追い払うのに役立ちます。しかし、重騎兵の方がこの任務をより立派に勤めます。

重騎兵

後期の重騎兵（「胸甲重騎兵」と「カービン銃騎兵」）は近接戦には向いていません。この兵科の3部隊すべてが射程攻撃を行います。それまでの戦闘で城塞が崩れると、戦闘は開かれた戦場で行われることになり、重騎兵が敵を滅ぼすために最も効率的な部隊となります。彼らは、特に敵の軽火砲を捕捉するの役立ちます。また、混乱した敵を追い全滅させるために用いるのも理想的です。

軽火砲

軽火砲は、攻撃したい州が要塞化されているとき、最も重要な攻撃部隊となります。重装備の砲兵部隊であるにも関わらず、これらの部隊は戦闘時に同じターンで移動し砲撃することができます。つまり、城塞に接近しながら射撃し、城塞にダメージを与えることができます。さらに、壁を超えて砲弾を放ち、背後にいる敵を直撃することもできます。また、壁そのものにダメージを与えることができます。軽火砲には2つの欠点があります。据付大砲は城塞を守るために置かれているので、軽火砲がヒット＆アウェイで攻撃すると城塞にいる敵から砲撃を受けることがしばしばあります。2つ目は、軽火砲の乏しい防御力のため、強力な銃火器から1、2発受けると壊滅してしまう恐れがあることです。つまり、城塞を攻めるためには、城塞を防御している砲兵部隊以上に軽火砲部隊を増やすようにしなければならないのです。

重火砲

重火砲は、防御において最も有効な部隊です。その遅い動きと移動と同じターンで砲撃できないということが、敵に接近する戦いでは大きな障害となります。しかし、防御ではその必要がありません。重火砲は、最も長い射程で砲撃でき、いかなる部隊をも壊滅できる能力を持っているからです。重火砲は終始とどまり、前方から来る攻撃部隊を撃ち破ることができます。

連隊の能力比較

以下の表は、様々なユニットの戦闘能力を示しています。

連隊	射撃力	近接戦力	射程	防御力	移動速度
農民徴募兵	0	3	1	3	3
槍歩兵	0	5	1	5	3
火縄銃歩兵	5	1	3	3	2
弓射手	3	1	4	2	3
サーベル騎兵	0	4	1	4	6
騎士	0	6	1	6	4
カルヴァリン砲	8	1	5	2	2
小銃歩兵	3	2	5	5	4
鉾槍歩兵	0	7	1	6	4
マスケット銃歩兵	7	2	4	4	3
コサック騎兵	0	5	1	5	8
槍騎兵	0	8	1	5	6
火縄銃騎兵	5	1	3	3	2
馬曳軽砲隊	5	2	7	2	3
王立大砲隊	9	2	8	2	2
斥候歩兵	4	3	5	6	6
正規歩兵	7	7	5	5	4
精鋭歩兵	10	8	5	5	4
軽騎兵	2	8	3	6	11
胸甲重騎兵	5	13	3	5	9
軽火砲隊	8	3	9	3	4
重砲兵隊	13	2	10	2	3
狙撃歩兵	5	4	7	7	7
ライフル歩兵	9	9	6	6	4
守備歩兵	12	10	6	6	4
偵察騎兵	5	11	5	6	11
カービン銃騎兵	7	17	5	5	9
野砲隊	10	3	11	4	5
攻城砲隊	17	2	12	3	3

射撃力　：射程攻撃力
近接戦力：攻撃者が敵標的に隣接して時にのみ使用できる乱戦での攻撃力
射程　　：部隊が射撃できる最大区画数です。据付大砲は、その世代の重砲より１区画長い射程を持っています。
防御力　：敵の攻撃に耐える能力です。実際の効果は、表の値と９を比較して計算されています。
　９に近いほど防御力が優れた部隊です。例えば、防御力７の連隊は、防御力５の連隊の２倍の防御力を持っています。
移動速度：区画数で、１ターンで戦場を移動できる能力です。

据付大砲

「インペリアリズムII」でのすべての城塞建設は、大砲が据え付けられることで完了します。大きな城塞には、より大きな大砲が据え付けられます。プレイヤーが大砲を設置する必要はありません。城塞が築かれている州で戦争が発生すると、自動的に城塞が現れます。プレイヤーが、据付大砲の質を向上させる技術を修得するとすべての城塞が自動的にレベルアップます。据付大砲は、他のユニットと違って移動することができません。部隊の攻撃で大砲が壊滅させられると、攻撃部隊が戦闘に勝利しない場合でさえも城塞のレベルが１落ちます。部隊規模に関わらずです。より詳しい説明は６５頁の戦術戦闘項目を参照してください。

ゲーム当初、据付大砲は最も強力な大砲です。ゲームが進行するにつれ、据付大砲の能力は、現在利用可能な最善の重火砲隊よりも１段階よいものになります。さらに、例えば、ゲーム開始時の最善の重装備砲兵隊はカルヴァリン砲ですが、この時期の据付大砲は、基本的に王立大砲隊（カルヴァリン砲よりも１段階進歩したもの）と同じです。

これは、大国の研究努力により様々です。重大砲の向上をもたらす技術は、すべての据付大砲の向上をもたらします。据付大砲のレベルがアップするのは瞬時でコストもかからないので、プレイヤーが防御側に立っている場合、先ずこれらの部隊のために新技術の研究を進めてください。ゲームの開始時点の大国は、１基の据付大砲を持つレベル１の城塞が建設されています。すべての据付大砲は王立大砲隊の品質です。レベルが上がった城塞はより多くの大砲を装備しています。据付大砲技術がより能力の高い大砲を可能にします。

[据付大砲と城塞]

発展	効果	必要技術
レベル２城塞（建設技師により建設されなければならない）	より強力な壁を持ち据付大砲が１基追加（合計２基）	鉱山工学
据付重大砲	すべての王立大砲が自動的に強化される	据付重大砲
据付攻城砲	すべての重大砲が自動的に強化される	据付攻城砲
レベル３城塞（建設技師により建設される。鋼鉄が必要）	より強力な壁を持ち据付大砲（合計３基）	近代的城塞

ステップ騎兵の採用
組織の改良と牧場の成長は、ステップ地帯の騎兵を採用し訓練できるようにします。この最初のコサック兵は、敵の偵察や妨害活動で利用されます。後の軽騎兵ユニットはこの部隊が改良されたものです。

戦闘

ここでは、陸軍部隊の配備や管理さらに戦術戦闘や戦略戦闘について説明します。

戦闘方法の選択

地形マップから移行できる「ゲーム設定」画面で、戦略戦闘なのか戦場での戦術戦闘を行うかを選択することができます。戦術戦闘を行いたいときは、「ゲーム設定」画面の「陸軍の戦闘」を「手動」に設定してください。戦略戦闘としてコンピュータに委ねるときは「自動」に設定してください。
「手動」を選択してプレイヤーが戦場にいるときも、戦術的な用兵で戦闘を決着させるだけではなく、アドバイザーに用兵を任せる選択ができます。戦闘の一場面でアドバイザーに指示を任せた後も、必要なら指揮を取り戻すことができます。決着方法に関わらず同じルールが全戦闘で適用され、戦闘報告が戦闘後に表示され、それにより結果を確認することができます。

マルチプレイヤーゲームでは、戦略戦闘がターンの待ち時間を大幅に減少させるので、戦術戦闘を利用することはできません。

戦略戦闘

６３頁で示した連隊の戦闘能力は、すべての戦闘について良い指針となります。戦術戦闘で使用される同じ戦場とルールでコンピュータが戦闘を決着させせます。
戦術戦闘との違いは、プレイヤーの頭脳力という要素が加わっているかいないかというものです。

プレイヤーが戦術戦闘を経験しているなら、戦略戦闘を行うコンピュータがプレイヤ

ーほど効果的に部隊を駆使していない可能性があります。一般的に、戦略戦闘を選択しているときは、やや規模を大きめにした部隊で攻撃するほうがいいでしょう。

戦術戦闘
戦術戦闘はターンシステムで戦われ、いつでもコンピュータに委ねることができます。いったん戦場画面に入ったら、コンピューターに指揮を委ねたあとでも、一方が勝利するまで個々の部隊の移動や攻撃を見ていなければなりません。戦術戦闘の方法に関する詳細は、以降の項目をご覧ください。

主導権
戦闘は、ターンとターンのあいだに行われます。
すべての大国が自国部隊の行動を指示した後に、部隊の移動と攻撃が同時に起こります。しかし、2つの戦闘が同じ州で計画されるなどぶつかる命令が出されたときは、ある1つの戦闘が先に決着されなければなりません。先に戦闘を行う部隊は、関与する部隊の評価で優位に立ったほうになります。この評価は、部隊編成と部隊指揮官の経験によります。このルールは、戦闘の決着方法に関わらず常に適用されます。

例：部隊主導権
同じターンで、イギリスとスペインが、フランスの同じ州に侵攻した場合、同じ場所に移動しようとする2つ部隊が比較されます。スペインがより多くの騎兵を保有し優れた指揮官を持っていると、スペインは主導権でイギリスに勝ります。この例においては、スペインとフランスの戦いは、最初に戦ったスペインの勝利で終わったとします。

イギリスがスペインと同盟しているか平和的な関係にある場合、その州はスペインの支配となり、イギリスの侵攻は起きません。ところが、イギリスが既にスペインと交戦状態にあれば、次に移動するイギリス部隊に優位性があることになります。イギリスがスペインを襲うとき、スペインはフランスとの戦闘によって弱体化している可能性があります。

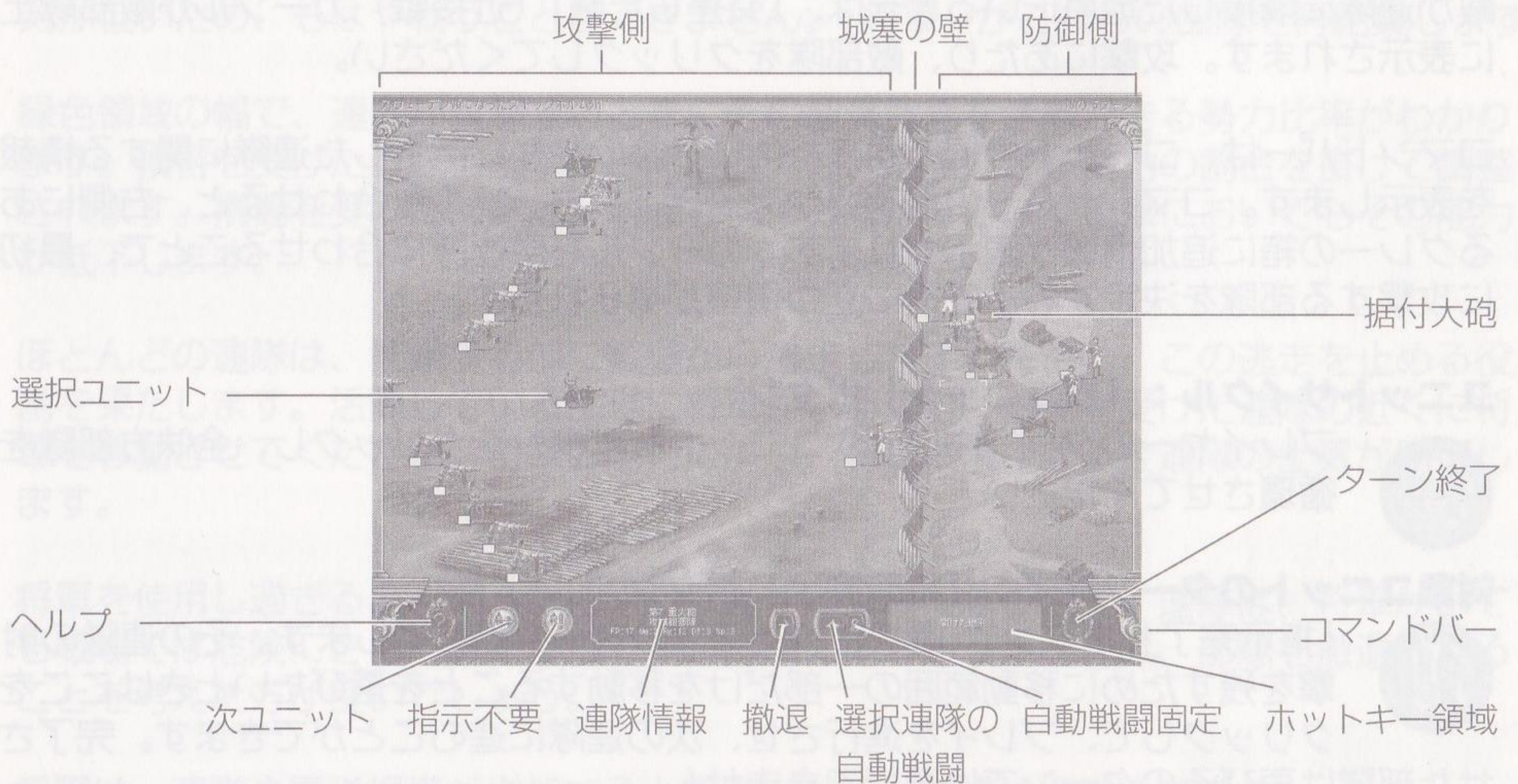
攻撃失敗と部隊退却
手厚く防御された城塞を攻撃するとき、配備されたプレイヤーの部隊はいつでも退却できます。部隊を比較し結果を予測するため、攻撃前に州を偵察するのが賢明です。部隊が攻撃せずに退却するのなら、部隊はほとんど負傷しないでしょう。しかし、勝算の見込みがない状況で攻撃を繰り返し命令されると、部隊の士気はますます落ちていきます。

戦術戦闘の基本

戦術戦闘で部隊を戦わせるのは、敵を壊滅させる最高のチャンスです。ターンのあいだならいつでも、「ゲーム設定」画面を使用して、この選択を取り消すことができます。プレイヤーが「戦術戦闘」に入ったら、プレイヤーはここで戦闘に参加します。しかし、プレイヤーの監視のもとで、コンピュータアドバイザーに戦闘の指揮を委ねる選択もできます。

「戦術戦場」と呼ばれる画面で戦術戦闘は起こります。いつでも、2 国の間で戦闘が起こります。州に侵攻する部隊を持つ国は攻撃国と呼ばれます。既に州に駐屯している部隊を保有する国は防御国と呼ばれます。戦闘の繰り返しで州の支配者が決定します。しかし、いくつかの戦闘が同じターンに同じ州で起こることもあります。これについては、前述の部隊主導権を参照してください。

戦場に参戦した連隊は、部隊の一部としてではなく個々の連隊として戦闘を展開します。

攻撃側　城塞の壁　防御側
据付大砲
選択ユニット
ターン終了
ヘルプ
コマンドバー
次ユニット　指示不要　連隊情報　撤退　選択連隊の自動戦闘　自動戦闘固定　ホットキー領域

配備
戦闘が始まると、その戦闘が世界のどこで起こっているかを示す小さなマップを伴ったダイアログが表示されます。このダイアログで、プレイヤー自身が部隊を配備するのか配備をコンピュータに委ねるかを選択できます。プレイヤーが連隊を配備するときには、戦場に表示される緑の点が連隊を配備できる位置を示します。緑の矢印をクリックして、連隊をそのなかから選んだ地点に配備してください。連隊の配備を解除するためには、その連隊にカーソルを合わせ赤い矢印が表示されたらクリックします。

ターン制の戦闘：カーソル使用
両陣営が各連隊を配備すると、攻撃国が先行となります。地形マップと同じように、ターンのあいだに各連隊を選択するユニットサイクルがあります。プレイヤーは、どんな順番でも連隊を動かすことができます。

異なる連隊の選択
示される順番から外れて連隊を選択するためには、対象の連隊にカーソルを合わせ「小さい旗と矢印」アイコンが表示されたらクリックします。

連隊の移動
選択した連隊を囲むマップ上に小さい点（赤か緑）が表示されます。マウスを移動したい先の点に合わせ、「戦士」カーソルが表示されたらクリックします。選択連隊がす

ぐに新しい地点に移動します。自国ターンのときでも敵がその地点を攻撃できる可能性はありますが、緑の点が表示されている地点は現在のところ安全な地域です。赤の点が表示されている地点は敵の射程内で攻撃される危険がある地域です。

攻撃：射撃と近接戦

連隊の銃火器や大砲の射程内に敵が位置している場合、その敵にカーソルを合わせると「照準」カーソルが表示されます。連隊が既に射撃を終えているときは、「弾が無い銃」カーソルが表示されます。
敵が連隊に隣接した地点にいるときは、「交差した剣」（近接戦）カーソルが敵部隊上に表示されます。攻撃にあたり、敵部隊をクリックしてください。

コマンドバーは、ゴールドの線で囲まれた緑の箱のなかに選択した連隊に関する情報を表示します。コマンドバーの他項目やマップ上にカーソルを合わせると、右側にあるグレーの箱に追加情報が表示されます。カーソルを敵連隊に合わせることで、最初に攻撃する部隊を決定する上で役に立つ情報が得られます。

ユニットサイクル：「次ユニット」ボタン

プレイヤーのターン中に「次ユニット」ボタンをクリックし、全味方部隊を循環させてください。

対象ユニットのターン終了：「指示完了」ボタン

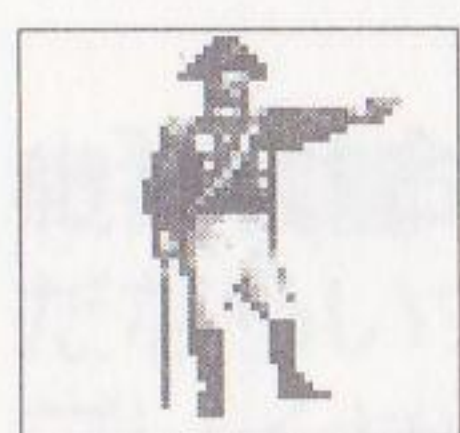
「指示完了」ボタンで、選択された連隊のターンが終了します。その連隊の射撃を残すために移動範囲の一部だけを移動することを選びたいときはここをクリックして、プレイを進行させ、次の連隊に進むことができます。完了させた部隊は再びそのターンでは選択できません。

退却

「退却」ボタンでの指示は、選択した部隊に限らずすべての連隊に対する退却命令となります。ここをクリックするのは、戦闘に敗け、退却によって貴重な連隊の生命が救われるときです。

自動戦闘

星マークの小さなボタンで、選択した連隊をコンピュータの制御に委ねます。コンピュータに指揮を任せる方法ですべての戦闘を戦う場合は、その隣にある「ロック」ボタンをクリックしてください。「ロック」ボタンを再度クリックすることでプレイヤーに指揮を取り戻すことができます。

士気と将軍

戦場における各連隊には、緑色のダメージバーが表示されます。このバーの状態で、攻撃できる連隊の数をおおよそ判断することができます。連隊が攻撃されると、バーの一部が黄色か赤色に変わります。バーに緑色が見あたらないときは、その連隊は壊滅状況にあると考えられます。取り囲まれた部隊は降伏するか、できるだけ急いで戦場から逃走します。

時として、退却は連隊にとって最善の策です。少なくとも、その連隊は後日戦うこと

ができるからです。

バーの赤い領域の幅で、この戦闘に置いて永久に戦えない連隊の勢力比率がわかります。これらの連隊構成員は、戦場で殺されたり負傷したり、逃走してしまったものです。バー全体が赤色に変化したら(黄色無し)、連隊は壊滅であり再結集されることもありません。

黄色領域の幅で、連隊でまだ能力がある勢力比率がわかります。しかし、それらは士気が低いため、もはや戦うことができません。「将軍」がこれらの部隊を再結集します。

緑色領域の幅で、連隊が攻撃するときにその装備武器を活用できる勢力比率がわかります。損害を受けた連隊の射撃力と近接戦力は、活用できる勢力の割合を掛けて調整されます。損傷を受けた部隊は、壊滅寸前にあるだけでなく攻撃においてもその能力が低下します。

ほとんどの連隊は、壊滅する前に戦場から逃走します。将軍は、この逃走を止める役割を果たします。活動している部隊に将軍がいる場合、損傷を受けた連隊の近くに将軍を移動させてください。将軍の能力により、将軍に隣接する全連隊の士気が回復します。

将軍を使用し過ぎると、弱った連隊が壊滅するはめになります。連隊は、将軍がいても戦場では危険にさらされるからです。将軍に死が迫ったときは、部隊を撤退させることを考えた方が良いでしょう。

将軍は、連隊や軍隊規模が増加すると褒賞として自動的に構築されます。

射撃機会

戦術戦闘で最も重要な概念の1つが「射撃機会」です。プレイヤーがこの概念を理解すると、敵が行うことを自信をもって予言することができるようになります。

ターンで射撃しない（もしくは、戦闘開始時において攻撃側に対する防御側）連隊は、相手のターンで発生する攻撃への備えとなるというのが基本的なルールです。
プレイヤーは各連隊のそばに表示されている小さなカラーの箱を見て、その連隊が射撃機会を保持しているかどうか確認できます。その箱が白く縁取りがされているなら、その連隊は将来の機会のために取っている射撃機会を持っているということになります。

相手の移動中に訪れる射撃機会とは、射程内に敵連隊がいて、そのターンに攻撃できる能力があるかということです。つまり、プレイヤーが連隊を移動しているとき、射撃機会を保持した敵が自国の連隊に射撃を浴びせる可能性があるということです。プレイヤーの連隊は、相手のターンの時に自動的に敵に対して同じ事をします。

射撃機会を保持している連隊自身が標的とならなかった場合、射撃機会は他の自国連隊の援護に向けられます。これは、新しいターンが始まる前に、敵が動きを止めたときに起こります。

城塞がない州

攻撃時

攻撃指揮で最善の方法は、少数の防御部隊に対して兵力を集中するというものです。駐屯防御部隊に発砲させるために軽騎兵や軽歩兵を使用し、重装備の連隊（重歩兵や重騎兵が最善）を移動させ、敵戦列を着実に壊滅させていきます。軽火砲部隊を使用して、自国の最高連隊が敵と近接戦を交える前に能力が勝っている敵の防御連隊を弱体化させます。最も重要なルールは、敵連隊が活動できなくなるまで、できるだけ敵の1連隊に力を集中させるということです。

州の防御

防御において城塞がないという条件では、激しく活発に戦わなければなりません。敵が十分近くにやって来たとき、軽騎兵で軽火砲を攻撃したり、敵の精鋭歩兵や重騎兵を攻撃するために温存していた大砲の射撃機会を行使します。首都を防衛する場合を除いては、次の反撃に備えるために積極的に連隊を退却させて、兵士の命を守ってください。

攻城と城塞

「インペリアリズムⅡ」においては、ゲーム当初からほとんどの旧世界が要塞化され、手際よく攻撃するためには特別の戦術が必要です。大国は、新世界の重要な州も絶えず要塞化していきます。

城塞の効果と費用

城塞は、それがもたらす防御力の恩典に比較すれば建設コストは安価と言えます。ゲーム開始時点で建設できるレベル１城塞は、各３単位の材木と青銅を必要とします。レベル２城塞は、各４単位の材木と青銅を必要とし、前提条件として「鉱山工学」技術が必要です。レベル３城塞は、各５単位の鋼鉄と材木を必要とし、「近代的城塞」技術を修得してから構築できます。建設技師は、各州にある都市空間にいつでも城塞が建設できます。

壁の防御力

銃火砲を装備していない部隊が城塞の壁を破ることはできません。小火器を装備した攻撃部隊は、壁に張り付いている（戦場の壁に隣接したスペース）防御部隊のみを攻撃できます。火砲で砲撃し、城塞のなかにいる部隊を攻撃することができます。しかし、城塞のなかにいる防御部隊への攻撃（大砲小火器でも）は、城塞レベルに基づく計算によってダメージ力が軽減されます。

各レベルの城塞は、壁に張り付いた連隊に付加的な防御力を提供します。受けた攻撃は、城塞レベルによってある割合で減少します。城塞のなかにいるが壁には張り付いていない連隊は安全性がより高くなります。しかし、砲兵部隊だけは、壁を越えてその位置にいる部隊を砲撃することができます。ですから、非砲兵部隊を防御するという目的のためだけにそこに配置するのは、敵が大砲を持っていないという条件を除けば疑わしい戦略です。

射程ボーナス
城塞に据え付けられた大砲は、戦場の砲撃範囲が事前に設定されている効果と壁の高さのおかげで射程が伸びます。これは、据付大砲の大きな特典です。

据付大砲
城塞に据え付けられた大砲の能力は、その技術によって異なります。城塞レベルや城塞技術は関係ありません。しかし、据え付けられる大砲の数は、城塞レベルによります。レベル１城塞は、常に１基の据付大砲を持っています。レベル２城塞は、据付大砲を２基装備しています。レベル３城塞は、据付大砲を３基備えています。詳細は前述（６３頁）を参照してください。

城塞の門
それぞれの城塞は３つの門を持っており、その門を使って、城塞にいる部隊が出撃し戦場に入ります。部隊は門を使って、戦場から城塞に退却することもできます。敵部隊は、その門を使用することはできません。攻撃部隊が城塞に入るためには、壁を取り壊されなければなりません。

城塞攻撃

城塞攻撃を成功させるためには決まった方法があります。プレイヤーが選択する方法は、利用できる連隊と防御規模、そして、攻撃しようとしている城塞レベルによります。

ゲーム開始時点に、ほとんどの州で防御のための城塞が建設することなく瞬時に設置されます。城塞の働きに相当する連隊をつくるだけの資金はありません。これら初期の城塞は常にレベル１（木造）で１基の据付大砲だけが置かれているものですが、似た方法がレベル２やレベル３の城砦にも適用できます。

部隊が増強されていない城塞を攻撃するのに理想的な部隊は、軽火砲と複数の軽歩兵（農民徴募兵を除く）もしくは小火器を装備した小銃歩兵かマスケット銃歩兵です。成功を達成できるミニマム規模は、2個の馬曳軽砲隊と1つの別連隊です。このような部隊で初期型大砲が据え付けられた木造城塞を破壊できる可能性もありますが、勝利を確実にするためには、２個ではなく３個の軽火砲連隊を使用します。

据付大砲は移動できないので、増強部隊がいない城塞をふさわしい部隊編成で攻撃すれば必ず勝利できます。防御側は据付大砲で砲撃するだけで、破壊されるのを待つ以外の選択肢はありません。プレイヤーがゲーム開始時点に持つ城塞は大変強固に思えますが、城塞は、その安全のために追加の重砲隊のような移動力を持つ部隊を必要とします。

増強部隊がいない城塞を破壊する手順
1. 戦場に配備した最初のターンで、３連隊すべてを敵据付大砲の射程ぎりぎりの点まで移動します。射程内は、戦場に赤い点でマークされています。最初に連隊を移動するときに、その赤い 点にいかないよう注意してください。
   プレイヤーの部隊は、この時点ですべて赤い点の範囲外にいなければなりません。

2．敵は据付大砲を移動させることはできません。第2ターンの移動で、付加（非大砲）連隊のみを城塞に向けて赤い点まで移動させます。プレイヤーは、敵がそれを脅威と受け取る前に部隊を射程内まで移動しなければなりません。プレイヤーの部隊が城塞のなかにいる敵部隊を攻撃できるようになると、プレイヤーのターン中に、敵は攻撃の好機として撃ってきます。そして、敵のターンでも再びその連隊を攻撃します。
プレイヤーはこの連隊を利用して敵に攻撃させるわけです。この時点では、敵がどれだけダメージを受けたかは問題ではありません。
3．敵は、2番目のターンで歩兵を砲撃したので、プレイヤーの3番目のターンでは敵の据付大砲は砲撃機会を持っていません。これで、2個の馬曳軽砲隊を前進させて砲撃することができます。据付大砲に向けてできるだけ前に最初の連隊を移動してください。連隊を移動したら、カーソルを据付大砲に合わせ照準マークが表示されたらクリックして砲撃します。次の連隊もこの過程を繰り返してください。

戦闘が終了します。

据付大砲を多く装備した後期城塞破壊

上の手順で示した戦略を生かせば、最も弱い据付大砲を持つレベル1城塞に対処することができます。同様の基本戦略は、城塞の強さに応じて攻撃部隊の連隊規模と連隊兵科種別を攻撃者が変更するのなら増強されていない城塞に対しても活用できます。次の表を指針として利用してください。もちろん、さらに追加部隊を加えることはいつでも良い考えです。城塞が増強部隊で防御力を高めているときにはなおさらです。

[城塞攻撃の指針]

城塞レベル	据付大砲の種類	軽火砲の数と種類	その他の攻撃連隊数
木造（大砲1基）	王立	2個馬曳軽砲隊	1個小銃歩兵
	重砲	2個馬曳軽砲隊	2個小銃歩兵
	（もしくは）	3個馬曳軽砲隊	1個斥候歩兵
石造（大砲2基）	王室	3個馬曳軽砲隊	2個小銃歩兵
	重砲	3個軽火砲隊	4個小銃歩兵
	（もしくは）	6個馬曳軽砲隊	2個斥候歩兵
	攻城	3個野砲隊	2個以上の斥候歩兵
	（もしくは）	6個軽火砲隊	
近代（大砲3基）	王室	5個馬曳軽砲隊	3個小銃歩兵
	重砲	8個馬曳軽砲隊	6個小銃歩兵
	（もしくは）	4個軽火砲隊	3個斥候歩兵
	攻城	8個軽火砲隊	3個以上の斥候歩兵
	（もしくは）	4個野砲隊	

増強されていない城塞を攻撃する別の戦略

プレイヤーは、表に示された通りの部隊を持っていない時でも城塞を攻めようと決断するかもしれません。コンピュータアドバイザーは表で示されている方法を前提とするので、異なる種類の連隊を使って攻撃する場合は、戦術戦場でプレイヤー自身が戦闘を指揮する必要があります。城塞を攻撃するための最も重要な要素は計画です。計画は、防御側が射撃機会（相手のターン中でも攻撃できる）というメリットを持っているという現実を考慮したものでなければなりません。増強されていない城塞を攻撃する際のプレイヤーの強みは、戦闘が始まっても防御部隊が移動できないということです。

騎兵もしくは軽歩兵の襲撃

効果的な１つの方法は、小火器を装備した多数の騎兵もしくは軽歩兵の連隊による攻撃です。この方法を実際に適用できる初期の連隊は、軽騎兵と小銃歩兵です。騎兵連隊は非力な小火器を装備しているものなので数多くの軽騎兵連隊を必要とします。その一方で軽騎兵は迅速な移動力を持っているので、すばやく指針に沿った位置につきます。軽歩兵（農民徴募兵以外）は高い防衛力を持ち、大砲２発に耐えることができます。

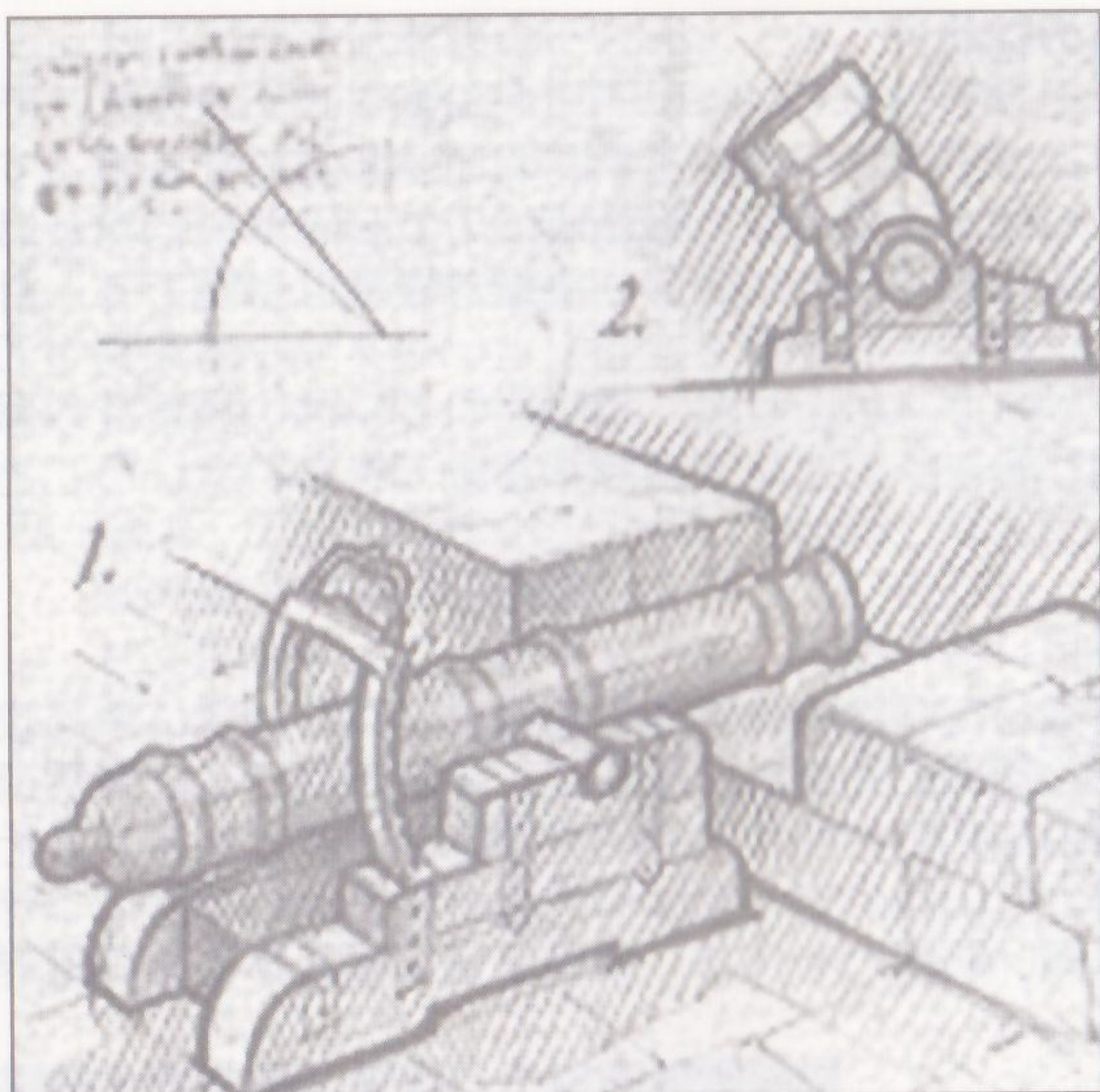
ゲーム初期攻撃での弓射手

ゲーム開始時点で城塞を攻めるのはひときわ困難な軍事行動です。通常は、城塞を攻める前に、馬曳軽砲隊・軽騎兵・斥候歩兵のいずれかを構築するのが賢明です。プレイヤーが第１世代の部隊で城塞を攻撃しなければならないときは、弓射手を優先的に使うべきです。弓射手は壁にいる部隊を射撃できるので、据付大砲１基だけなら破壊することができます。

強固に防御された城砦攻撃の戦略

他の大国と交戦すると、すぐに追加大砲が置かれた城塞や他の部隊が城塞にこもっている州の存在に気づきます。これらの州を奪取するのは、非常に困難な軍事活動です。「インペリアリズムⅡ」の経験を積み重ねてから実験しなければなりません。ここで示すのは、考慮に値するいくつかの考え方です。

敵部隊の分断

敵にとって価値があるいくつかの州に脅威を与えることで、コンピュータ（そして人間プレイヤー）に、防衛部隊を分断させたり、ある城塞を追加防御なしにすることができます。

据付攻城砲
帝国の攻城技術者がこの技術を修得すると、すべての据付大砲が構築できるなかで最も強力な大砲である攻城砲に自動的に強化されます。

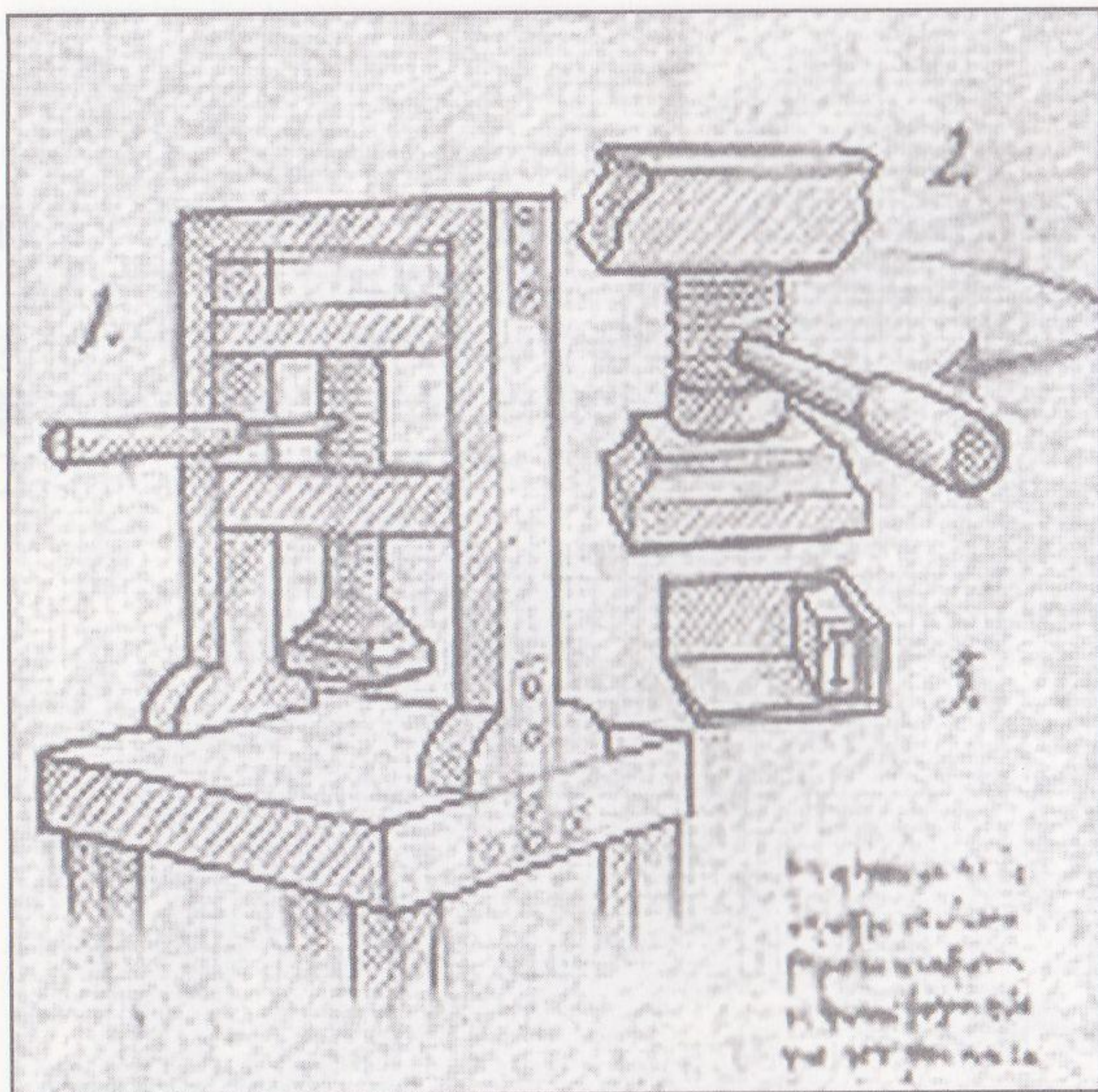
一方の端から壁に接近
壁の一方の端にプレイヤーの部隊をすべて集結させることで、城塞にあるいくつかの大砲からの砲撃を避けることができることもあります。そして、大砲を排除すれば、残りの部隊に向かって前進できます。据付大砲が破壊されると、その近くの壁も崩れます。非火砲の強力な連隊を保有しているならば、それを利用して城塞の中に入れます。

城塞を破壊か劣化させたら退却
城塞がない州を奪うのはやさしいので、第１段階は据付大砲を破壊するためだけに十分な部隊で戦います。破壊がうまくいったら、生存者は退却させます。据付大砲が破壊された城塞は、レベルが１減少するかなくります。敵がその城塞を修復する前に次の戦いを仕掛けるために、第２攻撃部隊を待機させます。

技術で主導権
時として、敵を超える最先端技術を修得できます。しかし、据付大砲技術のほうが機動力を持つ軽火砲技術よりも修得しやすいのでなかなか難しいことです。プレイヤーがこれを達成できたら、この最先端の連隊のおかげで敵の防御をなんとも思わなくなります。例えば、敵が据付重砲を保有する前に重砲隊を修得したら、プレイヤーの重砲隊は、据付大砲の射程外に居座ったまま据付大砲を好きなように破壊することができます。

壁を砲撃し突入
時として、壁を砲撃して穴を空けることもできます。とりわけ壁の一方の端では、敵の大砲の射程に自軍の騎兵や歩兵を前進させることなく可能です。そのときにすべてを破壊できなくても、裂け目ができれば、要塞の中に部隊を突入させ近射程や近接戦で防御部隊を壊滅させることができます。これは、敵が大砲のみに頼っている時に役

立ちます。

目標の再考
強固な城塞を建設しそのなかに陸軍部隊を配置することで、敵がプレイヤーを１ケ所に止めておくことができます。プレイヤーは時には柔軟にならなければなりません。敵の他の州をまず奪うことを考慮してください。海上封鎖や私掠活動を考えてください。他のすべてが失敗したら、技術を拡張し陸軍部隊を強化するために講和条約を考えてください。戦争が再開したときには、困難な州を奪うことができるようになっているでしょう。

プレス印刷
プレス印刷は、あらゆる技術研究の効率を上げ、軍事戦術・教育・労働者の改良を促します。

外国の平和的支配

「インペリアリズムII」では、州に侵攻することなく小国や新世界の種族を支配するために、外交術や交易技能そして市民ユニットを活用することができます。

海外で働く技師

小国にいるプレイヤーの市民ユニットによって遂行された仕事で開発した資源が首都かその他の港に接続すると、その国の資源産出が増大します。小国が石炭を売るかどうかを疑問に思わなくても、プレイヤーが開発し接続した石炭は各ターンで販売されます。この石炭は世界市場であらゆる国に向けられているにも関わらず、プレイヤーが小国の好意的な交易相手であり石炭の買い付けをきちんとしていれば、他の大国に先駆けて石炭を購入する機会が保証されます。

第２のメリットは、海外収益の可能性です。通常、小国か新世界の種族が資源を販売すると、その国家や種族は販売から得たすべてのお金を保持します。しかし、大国の開発で資源が世界市場で売られる場合、だれが資源を購入するかに関わらず開発した大国は販売利益の分け前にあずかります。その国との外交関係が発展していくと、大国の取り分が大きくなります。（最大１００％）

第３のメリットは、小国ではなく新世界の種族だけに適応されるものです。商人が種族の州で土地を購入すると、その州は侵攻国が土地を購入した大国に宣戦布告しない限り侵攻から保護されます。種族自身は旧世界で適応される外交規範で保護されていないので、他の大国が新世界を征服するのを遅らせるいい方法となります。

世界で活動するための手順

1．外国の土地で価値ある資源を探すために探検家を送ります。
2．「外交専門知識」技術を学んだら、購入したい資源（宝石も含む）を持つ州を含む小国や種族に大使館を設置します。
3．「商社」技術を学んだら、商人ユニットを構築します。
4．宝石を含む価値ある資源がある土地を購入するために商人を小国や種族に送ります。
5．土地を購入したら、建築士をその土地に配備します。さらに、建設技師を使って、その土地に港を接続してください。
6．プレイヤーが開発した資源を交易画面で買い付けてください。そうでなくても、他の大国がその物資を購入すれば資金が増えます。
7．資源が宝石であれば買い付けは必要ありません。交易で、プレイヤーの船が宝石を自国に運ぶ任務を負います。
8．ターン移行時に表示される「交易台帳」で海外収益の成功状況を確認します。
9．さらに、これらの過程を続けます。

小国や新世界の種族の調査

探検家は、外交努力なく小国や種族のどこへでも入ることができます。できる限りすばやく探検家を他の国々に配備し、価値ある鉱物資源を見つけてください。新世界では、覆われている地形を明らかにしてください。これが、侵攻と商人の平和的活用という両面にとって共通の第1段階です。どちらにしても、他国の価値を知る必要があります。また、種族の首都を探し出すまでは、その種族と外交関係を築くことができません。

大使館の設置

すべての市民ユニットが、小国や新世界の種族で実りある業績を上げることができます。海外の地に大使館を設置するまでは、探検家やスパイは入ることができますが、その他の市民ユニットは入れません。プレイヤーが大使館を設置すると、その他の市民達もその領域に自由に出入りできます。大使館設置に関する詳細は、１０４頁を参照してください。

商人の活用：所有権の主張

他の国で開発したいと思う土地や資源の種類を決定した時が、商人を使用する機会です。商人ユニットを選択し、購入したいと思う土地にカーソルを移動してください。それで、「コイン」カーソルが表示されます。その状態でクリックすると、商人ダイアログが開き、その土地の価格がわかります。望むなら、その土地を購入できます。購入できる土地は、ダイアモンド・金・宝石・銀・香辛料・石炭・鉄鉱石・銅・錫・原木・綿花・サトウキビ・タバコ・羊毛・毛皮を産出するところです。食糧は取引きできないものであり、商人は他国の食糧生産区画を買うことはできません。

商人が土地を購入すると、その区画にプレイヤーの大国のカラーをした小さな旗が表示されます。他の大国は、その州を征服しない限り、プレイヤーの旗が刺さっている土地を使うことはできません。種族がその州の支配者の場合、他の大国は、プレイヤーに宣戦布告するまでそこに侵攻することができません。プレイヤーが開発したいと考える小国や種族に、他の大国の旗があるのを見ることもあります。

購入・接続・開発

種族や小国で購入した土地区画は、そこを建設技師が接続し建築士が開発するまで、プレイヤーの帝国に利益を与えません。もちろん、既に開発されている首都に隣接した土地区画を購入することもできます。そこでも、区画の産出量を増やすために、建築士を使用しなければならないでしょう。ゲーム後半では、別の大国が建設した道路で接続されている土地を購入し開発することもできるかもしれません。

接続と開発の方法は世界中で共通です。建築士と建設技師を使い、建築士が開発した区画を建設技師が道路と港を建設して接続します。唯一の違いは、外国で働かせる場合、まず商人がその土地区画を購入しなければならないということです。

海外収益

プレイヤーが小国で開発した資源を別の大国が購入すると、プレイヤーは支払われた金額の一定割合を受け取ります。この現金は、「交易台帳」に「海外収益」として表示されます。交易でプレイヤーが自分のためにその資源を買い付けて購入する場合、売り込み表に記載された全額を支払うことになりますが、交易が終了した時点で小国が海外収益分をプレイヤーに戻します。プレイヤーが資源に対して支払った全額が補えるかもしれません。それは、小国とプレイヤーの帝国と関係が可能な限り高いレベルに達していることを意味します。

小国と種族に対する支配競争

交易と開発が、最終的には小国や種族の平和的な奪取につながります。そのような奪取の結末は、種族か小国いずれかによって異なります。しかし、平和的に支配権を得る方法は、両者とも基本的に同じです。

小国

海外開発の初期利益は顕著なものですが、長期間にわたる目標は、小国の資源を開発し、プレイヤーの帝国の一部にすることです。小国が帝国に参入に同意すると、その地域で産出される資源は穀物や食肉を含みプレイヤーの輸送網のなかに直接現れます。他の大国は、もはやその地で産出される資源を交易で買うことができません。最も重要なことは、その（元）小国の州が勝利条件である旧世界の州としてカウントされていることです。

このような平和的な方法で小国を支配するためには長期にわたる努力が必要です。膨大な交易や賢明なる賄賂の使用が、帝国編入の催促を受け入れさせます。

このような過程を短縮できることがあります。大国から攻撃された小国がプレイヤーの帝国に防衛を依頼し、プレイヤーが軍事介入を決断した場合です。プレイヤーは、小国の支配権を譲り受け、その防衛部隊も自由に指揮することができます。もちろん、他の大国に対する宣戦布告は、残りの世界には快く受け入れられないかも知れません。より詳しい説明は１０２頁を参照してください。

新世界の種族

プレイヤー自身を含む大国は、宣戦布告なしで種族の州に侵攻できるし、種族と様々な外交関係を持つことができます。種族の首都を発見する前でも、州を強奪することができます。

「インペリアリズムII」において、この種の侵略はゲーム序盤で大変有効です。種族の土地は城塞で防御されておらず、種族の部隊が小火器・騎兵・大砲を装備していないからです。さらに、種族は大国が必要とする宝石や資源を所有しています。

平和的に種族を開発しようとする大国は、他の大国の侵攻意欲のため困難に直面します。種族の土地に建設技師が城塞を建設すると、他の大国の侵攻意欲減退につながります。しかし、他の大国の侵攻を防ぐ最善の方法は、そこの土地を購入することで種族の州を保護するというものです。土地が大国により購入されると、州を奪いたいと考える他の大国は、土地を購入した大国に宣戦布告しなければなりません。

種族がプレイヤーの帝国に参入することに同意し植民地化されると、種族の支配権はプレイヤーに移譲され、種族の防衛部隊を旧世界の部隊に置き換えることができます。また、自国と植民地との外交関係は常に最高レベルと考えられます。その関係により、大国が開発した資源の販売高の１００％が収益として計上されます。

究極の征服

他の大国の商人が購入し建築士や建設技師が開発した小国や種族の州を征服すると、その開発成果はそのまま残ります。征服者は、他の大国に所有されているとみなされていた土地を含みすべての領地を支配します。

輸送網

世界各国が産出する農業生産物・鉱物や生産する産業生産物を物資と呼ばれます。あるものは田舎で生産され、あるものは産業によってのみ生産されます。そのほとんどが世界市場で取引きされます。物資は、資源と加工品という2つに分類されます。ゲーム開始時点の輸送網は資源だけを対象としたものになります。

ゲーム前半では、首都のまわりの地形区画で産出される資源を輸送により手に入れます。各ターンで「ターン終了」ボタンをクリックすると、地形区画で産出された資源が倉庫に運び込まれ次のターンで利用できるようになります。世界市場で取引きされる物資もあれば、陸軍連隊や海軍軍艦を構築するために使用される物資もあります。

産業の需要が高まると、輸送網をより活発に利用しなければなりません。建設技師は、首都から遠い場所で港や道路を建設します。新しい建設の成果によって、より多くの資源が輸送網を通じて首都に運び込まれるようになります。建築士は、各ターンでより多くの資源が産出されるよう既に接続されている地形区画を改良しなければなりません。

輸送網の構築方法

輸送網を築く目標は、より多くの資源つまりより多くの原料を得るということです。これは、帝国の拡張のためには必須です。海軍と陸軍は成功にとって大変重要な存在ですが、「インペリアリズムII」においては必ずしもそうではありません。巨大な輸送輸送網を最も迅速に構築し、それらの資源を活用する労働力が豊富な大国が勝利します。

接続

帝国の資源は「輸送」画面にだけ表示され、倉庫に運び込まれます。それは、資源を産出する地形区画が接続されていればの話です。接続されるというのは、地形区画から首都に通じる輸送路を確立するという意味です。接続された地形区画には4種類あります。

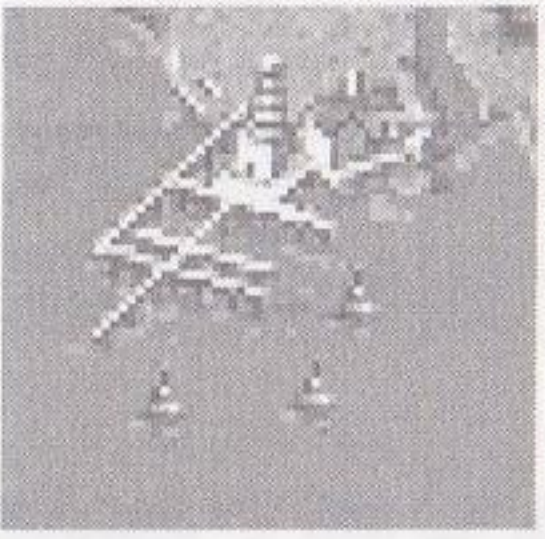
接続1：首都隣接

ゲーム開始時点で、首都に隣接するいくつかの地形区画と首都自身の区画は既に接続されています。それらの区画は開発もされています。首都を存続する限り、これらの区画も接続され続けます。これらの地形区画から生産された資源は、「輸送」画面のプレイヤーの輸送画面に表示されます。この種の接続は陸上輸送とみなされます。これらの資源を入手するために船舶を用意する必要はありません。ターンごとに輸送は自動的に行われ、プレイヤーが介入する必要はありません。

接続2：道路や鉄道で首都に

地形区画を首都に道路や鉄道で接続するためには、その区画に道路（鉄道）が通っているか、隣接する区画に道路（鉄道）が通っていなければなりません。さらに、道路（鉄道）は首都に向けて途切れることなくつながっていなければなりません。道路をその区画の中に建設する必要はありません。地形区画の隣に建設すれば十分です。この

種の接続も陸上輸送となり、輸送はターンごとに自動的に行われます。道路（鉄道）は、国境を越えることはできませんが、隣接州を支配したら分断された鉄道網を接続することができます。

接続3：港

首都には必ず港があります。プレイヤーが征服したり建設した他の港は、首都の港に海上で結びついていると考えられています。これには、自国領土内にその他の港や川にある港、そして新世界にある港も含まれます。これらの港から資源を得るためには、「輸送」画面を使用して船舶を割り当てなければなりません。これらの輸送は自動的には行われません。

接続4：港からの道路や鉄道

港（首都以外）から建設した道路や鉄道は、陸上輸送で接続されているように見えます。しかし、そうして集められた資源は、陸上輸送中はともかく最終的には海上輸送で首都に運ばれなければなりません。この種の接続は海上輸送と判断され、それらの港から資源を手に入れるためには、「輸送」画面で船舶を割り当てなければなりません。この輸送も自動的には行われません。

接続の喪失

首都に接続している州が奪われると、接続が失われます。例えば、首都につながっている道路を含む州が奪取されたら、首都に到達するためにその州を通過しなければならないすべての道路が接続を失います。これによって接続を失った資源は「輸送」画面には表示されず、倉庫にも運び込まれません。失った州を取り戻したら、接続は回復します。

海に面した港は接続を失うことはありません。敵の艦隊が港を封鎖したら、その港を出入りする物資のいくらかが奪われるかもしれませんが、ほとんどの物資は封鎖されている港をつつがなく通過するでしょう。海に面した港は、輸送網の一部とみなされます。物資が敵の艦隊によって危険にさらされると、「輸送」画面が赤いバー表示でそれを警告します。

物資輸送の制限

地形区画が接続されているかどうかという問題に加え、ある区画から輸送できる資源量の制限を考慮しなければなりません。この制限を輸送レベルと産出レベルと言います。ある地形区画にカーソルを合わせると、画面右上にあるホットテキスト領域にその区画の現在の産出レベルと輸送レベルが表示されます。

輸送レベル

ホットテキストで最大輸送量＝0と表示されるときは、その区画は接続されていないということになります。その他の値（1,2もしくは4）は、ターンごとに輸送網で輸送できる最大量を示しています。

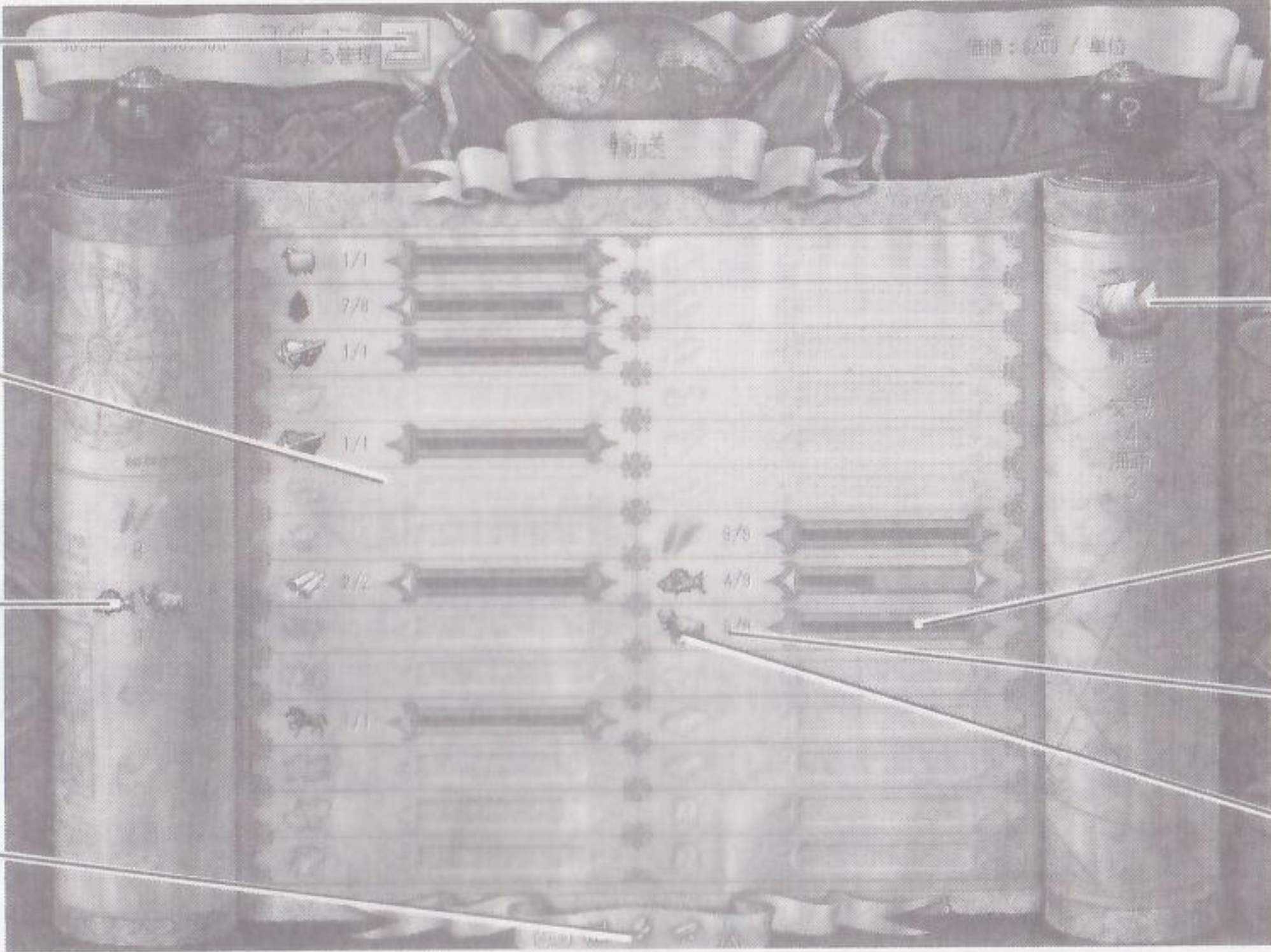
例えば、穀物農場区画がターン当たり2単位の穀物を生産するまで成長したが、輸送網が初歩的な道路を使用したもので1単位の穀物だけしか輸送できないとします。この事例の場合、輸送レベルは1で、産出レベルは2です。ターンごとに追加の穀物を

得るためには、その区画の輸送レベルを上げる必要があります。新技術を修得したり港を建設することでそれを達成できる可能性があります。

[輸送網の様々な要素と輸送レベル]

輸送種別	輸送レベル	強化のための技術
初期道路	1単位（各地形区画）	無し
改良道路	2単位（各地形区画）	道路建設
港	4単位（各地形区画）	無し
鉄道	4単位（各地形区画）	初期蒸気機関

産出レベル

区画の産出レベルは、ターンごとに区画から産出される資源の量です。「インペリアリズムⅡ」の1つの区画は、1種類の資源しか産出しません。ただし、川に面した区画で獲られる魚は除きます。ほとんどの地形区画は、産出レベル1から産出レベル4（生産限度）まで開発できます。それは、プレイヤーの帝国が利用できる技術レベルと建築士が区画に対して行う仕事量によります。建築士ユニットの努力により、区画の産出量は徐々に増大していきます。

区画の産出レベルが通常と異なる区画が3種類あります。最初は海の区画で魚の産出レベルが常に1と設定されていてそのレベルは上がりません。2つ目は、雑木林と馬放牧場の区画でレベル1しか開発できません。3つ目が、平原や鉱物がない山岳など何も産出しない区画です。より詳しい説明は42頁の表を参照してください。

輸送網画面の使用方法

プレイヤーとコンピュータの間で制御主体切替

現在の船舶割り当て

現在の必要物資（食料＆嗜好品）

物資の輸送状況

物資の輸送量／産出量

他の画面へ移行

物資の種類

「地形マップ」画面から輸送指示画面に移行するためには、マップ画面下部にあるゴールドリボンの「乗り物」アイコンをクリックします。毎ターンこの画面を使用する必要はありません。当初の道路輸送は、プレイヤーが介入しなくても自動的に行われます。また、建築士や建設技師がマップ上の輸送網に変更を加えていなければ、この画面で指示を変更する必要はありません。最終的に、プレイヤーはこの画面の管理を（全自動の）コンピュータに任せることができます。これを選択したら、プレイヤーがこの画面を訪れる必要はまったくありません。

輸送のコンピュータ管理

「輸送」画面の左上に、管理主体がコンピュータなのかプレイヤーなのかを選択できるボタンがあります。コンピュータ管理を選択したら、輸送指示はターン中に自動で行われます。コンピュタアドバイザーが設定した内容を変更すると、そのターンで行ったプレイヤーの指示が実行されます。しかし、コンピュータ管理設定のままにしておくと、プレイヤーが与えた指示はそのターンが終了すると解除されます。次のターンでは、再びコンピュータアドバイザーが最善の輸送指示を設定します。

輸送スライダーの読み方と使用法

画面に表示されている物資はすべて輸送することができますが、現在プレイヤーが輸送可能な物資のみが色付きのアイコンで表示されます。輸送できる各物資の右側にあるのがスライダーで、そのなかの茶色の長さがそのターン輸送できる物資の総量を示しています。物資アイコンのすぐ右にある数値は、利用可能な物資総量に対する輸送物資総量を示しています。物資が不明なときは、その物資にカーソルを合わせ、その物資を説明する右上のホットテキストを確認してください。

物資の輸送量を増減するためには、スライダーの左右両側にあるゴールドの矢印をクリックします。物資の輸送量を増加すると、スライダーバー内側の暗い茶色の領域が増大します。スライダーの上下にあるカラーの帯は、輸送方法の種類を示すためのものです。例えば、スライダー全体がグリーンならすべての輸送が陸上によっていることを示します。

メモ：スライダー全体がグリーンのときは、数量を調整する矢印は使用できません。すべての陸上輸送はプレイヤーの指示を待つことなく自動的に行われます。陸上輸送量を減らすことはできません。（望ましいことでもないし倉庫もパンクしません）

スライダーの全体もしくは一部がブルーのときは、その部分に相当する量の物資は海上輸送で首都に運ばれなければなりません。このような場合、輸送量を増やせば増やすほど自国の艦隊が保有する貨物積載スペースをより多く利用することになります。スライダーの一部がレッドのときは、海上輸送が行われていることを示してはいますが、敵国の妨害や敵国の哨戒艦隊に遭遇する危険を伴った海上輸送となります。プレイヤーがこの輸送を指示すると、ある部分もしくは全部の物資が海の藻屑となるか強奪される可能性があります。最悪の状況設定は、敵艦隊が首都の港を封鎖することです。これが起きると、すべての海上輸送が危険に晒されることになります。

産業と労働者の需要

「輸送」画面の左側に、最大5個のアイコンがあります。そこに表示されているアイコンは、食糧や嗜好品に対する現在の陸軍・海軍・産業労働者の需要です。これらのアイコンは、何を輸送するかを判断するときに便利なものです。問題を大きくするかも知れない警告としても有効です。例えば、穀物需要が輸送可能な穀物総量を上回っている場合、地形マップで建築士と建設技師を活用してさらに穀物農場を開発し接続させなければなりません。このためにも、「輸送」画面の表示は役に立ちます。プレイヤーが輸送指示を変更するためでなくてもです。

画面左側にある需要アイコンにカーソルを合わせると、ホットテキスト（右上）に新たな情報を見ることができます。このテキストで、倉庫にあるこれら重要な物資の供給状況を知ることができます。あるターンで皆を食べさせるには不十分な穀物を輸送するとしても、倉庫内に余分の穀物を備蓄していれば問題ありません。

嗜好品アイコン（精糖・タバコ・毛皮の帽子）は、高度に訓練された労働者の絶え間ない生産力のために必要となる物資です。しかし、食糧とは違って、嗜好品が不足しても死ぬ人はいません。毛皮の帽子がないからといって、飢え死には起こりません。

嗜好品に対する需要は頻繁にこの画面の輸送可能量を上回ります。その理由は、これらの物資を交易で売りに出したり、それらの物資は希少資源から生産されるためです。毛皮の帽子・精糖・タバコを生産するための希少資源の輸送可能量に注意を払うべきです。サトウキビ・タバコ・毛皮という希少資源が不足すると、帝国に嗜好品不足を招きます。それを解決するためには、交易量を増やすか、それらが入手できる土地区画をさらに開発させます。

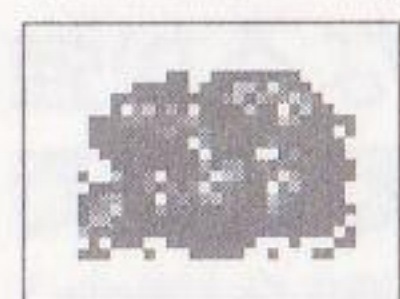
輸送可能な物資

ゲーム開始時点では、田舎から産業に資源を輸送するだけかもしれません。後に、地方も、町で小規模の産業を発展させる可能性があります。これにより、加工品を含む輸送網へと拡張します。

旧世界の産業資源

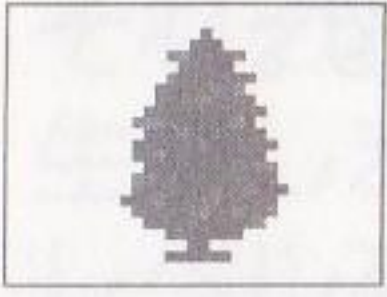
資源は、輸送されると、生産や交易で利用できるよう直接倉庫へと運び込まれます。産業資源の国際価格は低めになりがちなので、より高価な加工品を生産するために、労働者を産業のなかに保有しているほうが有益です。資源は旧世界でも見つけられますが、新世界でも多くの資源を見つけることができます。

経験を積んだ君主は、ゲーム開始時点では材木・鋳鉄・布地を毎ターン生産できるよう、それに必要な原木・鉄鉱石・羊毛を接続しようとします。

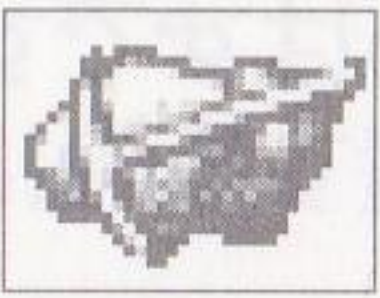
石炭と鉄鉱石

ゲーム開始時では鋳鉄を生産するために鉄鉱石が必要です。後には、鋼鉄を生産するために石炭も必要になります。ゲーム終了間近では、ある種の船舶が燃料として石炭を必要とするので、膨大な量の石炭が必要になります。

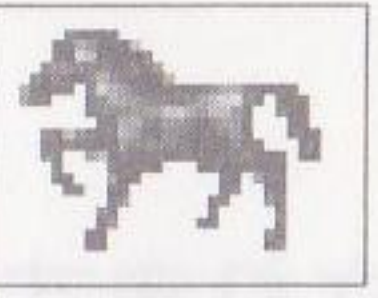
羊毛

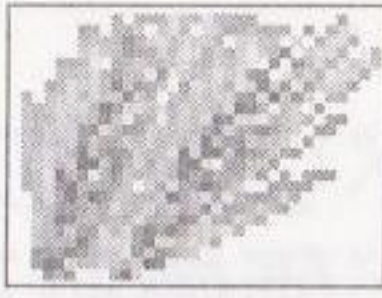
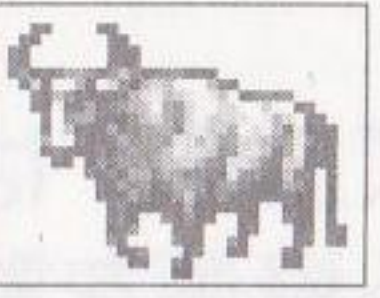
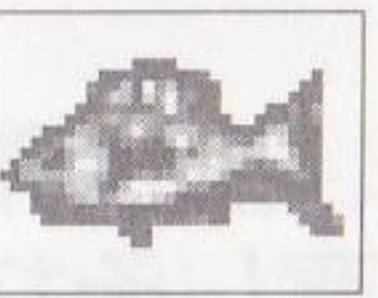
ゲーム序盤において、布地を生産するために羊毛が必要です。布地は、全陸軍連隊及び産業労働者を採用するために必要なものです。後に、綿花（新世界で見つけられる）から布を織ることができるようになります。

原木

雑木林や森林から原木が切り出されます。先ず森林に接続することを考えてください。ゲームが進むにつれ、原木の産出レベルを向上させることができるからです。雑木林では、ターンごとに最大１単位の原木が産出されるだけです。

原木は、材木と紙を生産するために利用されます。材木は、鋳鉄とともに、あらゆる開発（港や道路を含む）に必要なものです。材木で、新しい船舶の建造もできます。紙は、市民ユニットを構築したり、産業労働者を訓練するために利用されます。

錫と銅

沼地で見つかる錫と丘陵や山岳で見つかる銅は、青銅を生産するために化合されます。ゲーム開始時点では、青銅はいちばん必要度が低いものです。しかし、青銅は、優れた陸軍部隊と軍艦を構築したり、新しい城塞を築くために使用されます。そのため、長期にわたって銅と錫の供給を受けなければなりません。錫と銅がそれぞれ１ないし２単位確保できる地形区画が必要です。ゲームが後半になるにつれ、青銅は、軍隊ユニットの構築も含めその使用目的のほとんどが鋼鉄に置きかえられます。

馬

馬は、陸軍部隊をつくるために利用されます。馬は、１区画で十分です。例え、プレイヤーの国に馬がいなくても、馬は交易で購入できるチャンスが高く、いくつもの馬放牧場を持つ国を征服することもできます。馬放牧場区画は、生産レベルが１に限定されていて、旧世界のみで見つかります。

食糧資源

プレイヤーの帝国の食糧消費は、首都の労働者総数・海軍船舶数・陸軍連隊数を合計した数になります。ゲームでは３種類の食糧資源があります。それらのうち食肉と穀物の二つは旧世界でのみ見られます。３番目の魚はあらゆる海や川の区画で見つかります。

どんな部隊も同量の食糧を消費するので、弱い２部隊より強力な１部隊の方がずっと効率的です。同様に、２人の見習い労働者よりも１人の高度な訓練を受けた労働者の方がずっと効果的です。

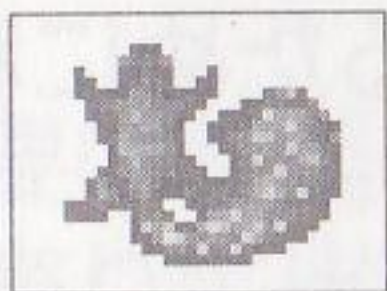
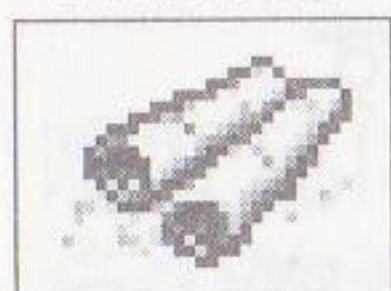
プレイヤーが「入門」もしくは「初級」の難易度でゲームを行うと、食糧経済は自動的に易しく設定されます。食糧経済を易しく設定することで、プレイヤーの難易度をカスタマイズすることもできます。単純な食糧経済は、プレイヤーの帝国を含むすべての大国の人口は、どんな種類の食糧でも食べて生産力を保つことを意味します。複雑な食糧経済は、肉（食肉と魚）と食糧を均等に分配する（ほとんど等分）必要があります。

複雑な食糧経済設定においても、“粗悪な”種類の食糧を強いられたとしても誰も飢え死にはしません。単純な食糧経済設定においても、必要とされる量の食糧が供給でき

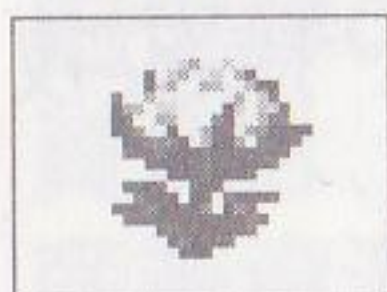
る限り、労働者は生き延びます。食糧は取引きされません。あらゆる種類の食糧は倉庫に積み上げられ、賢明な統治者は手中に余分な食糧を備蓄し続けるはずです。

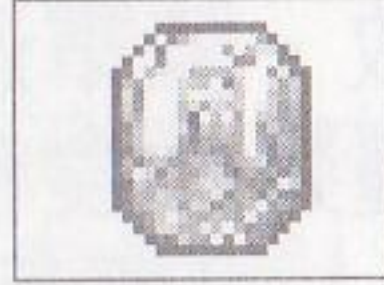
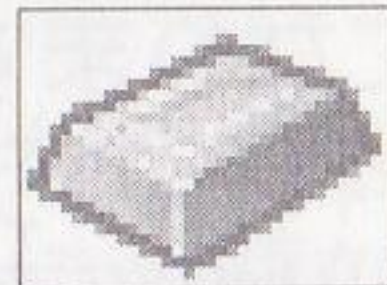
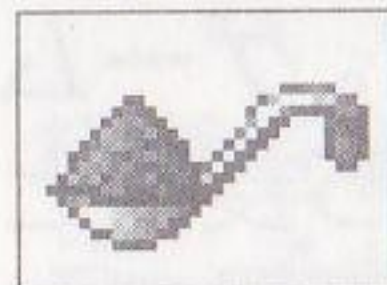
新世界の産業資源

次に説明する資源は新世界だけで見つかります。

嗜好品を生産するための資源

プレイヤーの産業労働者（見習いを除く）は、ターンごとに嗜好品を消費する権利を主張します。それらの嗜好品は、新世界の資源から生産されるものです。新世界において、サトウキビ・タバコ・毛皮を産出する地形区画を見つけるはずです。それらが輸送されると、精糖・葉巻・毛皮の帽子と呼ばれる嗜好品を生産するのに使用されます。

基本の見習い労働者のレベル以上に訓練を受けた全労働者にとって、嗜好品は必要不可欠なものです。ゲームが単純嗜好品設定になっていると、それらの労働者は、入手できるどんな嗜好品でも消費します。これらの需要は、それぞれの世界全体の総資源量と密接に結びついています。例えば、最低レベルの訓練を受けた労働者は初級労働者と呼ばれ、最も一般的な嗜好品である精糖を消費します。

綿花

綿花は、旧世界の羊毛の代用品もしくは羊毛に追加する形で利用されます。綿花は、羊毛の供給が限定されている国々にとって最も利用度が高いものです。

新世界の富

「インペリアリズムII」は、旧世界の大国が価値ある資源を略奪しそれを母国に輸送することで力を蓄えていった歴史的期間をモデルとしています。ほとんどのゲームで、プレイヤーは交易だけでは十分な資金を得ることができません。プレイヤーがやらなければならないことは、富を生む品々を見つけ出し略奪することです。あらゆる富の品々は、自国に到着した時点ですぐに直接現金に変わります。

ゲームに登場する５種類の富の価格は様々です。なかで、香辛料の価格は１単位当り５０ドルと最低ですから探し出す必要はありません。接続し開発すれば、どの香辛料園も香辛料を生産することができます。その他の富である銀（丘陵）・金と宝石（山岳）・ダイヤモンド（砂漠）は、探険家が試掘することでまず発見されなければなりません。

「輸送」画面にこれらの富が表示されるのは、プレイヤーが富を保有する州を奪取し、建築士がその地形区画を開発し、建設技師が港と接続させた時です。富を産出する地形区画を商人に購入させ、開発と接続（種族の首都と）を完了させると、交易での売り込み表に富が現れます。

町の開発

それぞれの州には１つの町が含まれます。ゲーム開始時点では、それらの町はなにも生産しません。帝国が「国家官僚組織」と呼ばれる技術を修得すると、建築士が町のレベルを上げることができます。町のレベルを上げると、輸送網に加工品が加わります。輸送網に加わる加工品は、その町が存在する州で開発され接続されている資源によります。例えば、その州に合計４単位のタバコを生産するタバコ栽培場が含まれていると、町で１単位の葉巻が生産されます。これは、原料としてのタバコを使ってしまうということではありません。それに葉巻が付け加わったものです。他の地形区画と同じ輸送ルールが、町にも適用されます。

産業

「産業」画面は3種類の異なるパネルから構成されています。各パネルは、物資の生産・ユニットの構築・労働者管理を表しています。産業画面の上部中央にある大きなアイコンを使用して、対象のパネルを選択します。「産業」画面は、もっとも多くの時間を費やす指示画面です。輸送・交易・外交・技術とは異なり、この画面には頻繁にアクセスし注意を払わなければなりません。

ターンのなかで「地形マップ」画面にある「ターン終了」ボタンをクリックすることで、この画面で指示した生産（構築）指示が実行されます。生産（構築）されたものはすべて、次のターンで利用できます。

「地形マップ」画面から「産業」画面に移行するためには、画面下部にあるゴールドリボンの「工場」アイコンをクリックします。

パネル領域の情報

どの産業パネルを使用しているかに関わらず、画面の両サイドにある巻物にはいくつかの重要な情報が表示されています。左側の巻物では都市労働者が確認できます。労働者に様々な労働を指示すると、労働力アイコン（ハンマーを握った手）の下に表示されている数値が減ります。労働力アイコンの下にある数値はターンのあいだ一定で変わりません。1人の見習い労働者は、ターンごとに1単位の労働力を供給します。初級労働者はより大きな労働力（ターンごとに4単位）を供給します。中級労働者は、ターンごとに6単位を給します。最後の上級労働者は、ターンごとに8単位の労働力を供給します。画面右上のホットテキストで労働者の種類を確認することができます。

全労働者がすべてのターンで食糧を消費し、労働者のなかにはターンごとに嗜好品を消費する者もいます。彼らは、倉庫の備蓄品から直接消費します。ターンで要求される食糧の合計は、画面右側の巻物に表示されています。表示された食糧は、理想的な安定した食事内容を示しています。
労働者は、自身の飢えをしのぐためにどんな種類の食糧でも摂取します。しかし、複雑な食糧経済に設定しているのなら、労働者が望む種類の食糧を供給しない場合、ターンのあいだ彼らは病気と告げられ労働力を供給しません。

食糧需要の下にあるのが嗜好品に対する要求です。理想的な嗜好品構成が示されます。単純な嗜好品経済設定においては、どんな嗜好品でも要求を満たします。嗜好品経済を複雑に設定すると、そこで要求されている数字と等しい嗜好品をターンごとに供給するよう努めなければなりません。そうしなければ、労働者達は病気と告げられ働くことを拒絶します。

倉庫の活用

プレイヤーがどのパネルを使用しているかに関係なく、画面上部にある背景が青色の横幕に表示されている倉庫内容はいつでも利用できます。この倉庫の幕は、利用可能な物資を教えてくれます。それらの物資は、どのパネルでも生産や構築で消費されま

す。倉庫にある物資は交易にも利用できます。「交易」画面に移行したときに売り込みを指示できる物資と量は、その瞬間に倉庫にある物資とその在庫量です。

生産パネルの使用方法

プレイヤーとコンピュータの間で制御主体切替

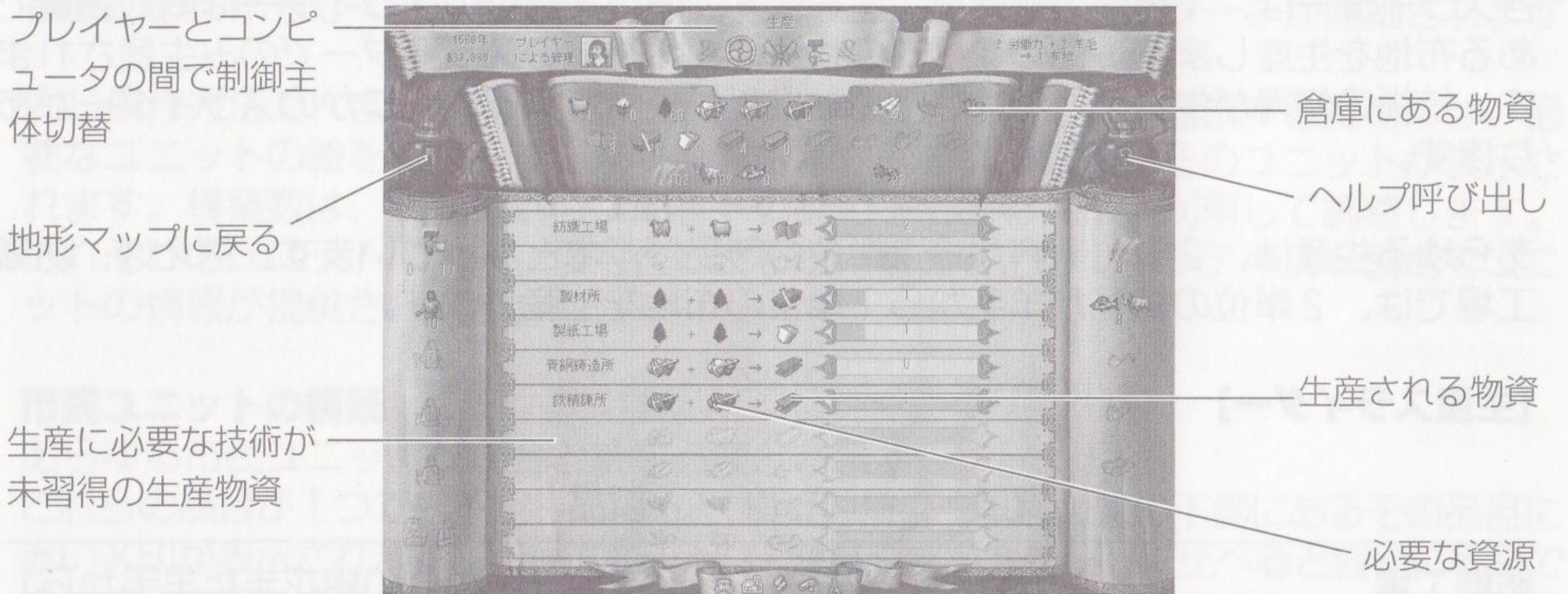
倉庫にある物資

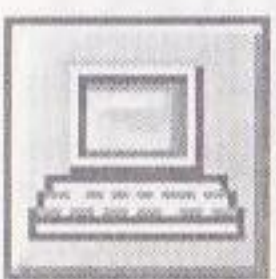
ヘルプ呼び出し

地形マップに戻る

生産される物資

生産に必要な技術が未習得の生産物資

必要な資源

「生産」パネルは、輸送や交易で手に入れた資源を、より効果で有益な物資に加工するよう指示するための画面です。

生産のコンピュータ管理

「産業」画面の左上に、コンピュータもしくはプレイヤーが管理するのかを切り替えられるボタンがあります。このボタンでコンピュータ管理を設定すると、生産はターンごとに自動的に行われます。プレイヤーがコンピュータの設定を変更するとプレイヤーの指示が実行されますが、そのままコンピュータ管理のままにしておくと、プレイヤーの指示はそのターン限りとなります。次のターンでは、コンピュータが再び最善だと判断した生産指示を設定します。

メモ：ユニット構築と労働者管理「産業」画面の別のパネル）は、コンピュータに任せることはできません。これらのパネルを使用するときは、管理設定ボタンはグレーで表示され、コンピュータが使えないことを示します。

スライダーの意味と使用方法

「生産」パネルの各スライダーは、産業の１種類を表しています。どのスライダーが何かを知るためには、そのスライダーにカーソルを合わせ、画面右上にあるホットテキストを読んでください。

スライダーの生産量を増加するためには、スライダー右側にあるゴールドの矢印をクリックするか、スライダーの内側をクリックします。物資の生産が不可能な場合、茶色の矢印が表示されます。生産不可能を表す矢印には、２つの理由があります。

1つ目の可能性は、全労働者がこのターンで労働に従事していることです。スライダーで生産を１単位増加させるためには、２単位の労働力が必要です。全労働者が既に仕事を割り当てられている場合、画面左側の「ハンマーを握った手」アイコンに赤いX印が表示され、その下の数値も赤色で表示されます。まだ利用できる労働者を持って

いるなら、生産で必要な資源を使い果たしたときにスライダーが動かなくなります。画面上部にある倉庫で利用できる数量を確認してください。

生産

各スライダーは、１種類の物資を生産します。羊毛と綿花のスライダーは同じ物資である布地を生産します。他のすべての物資は、１種類のスライダーでのみ生産されます。技術の修得が生産を可能にした後からだけ表示されるいくつかのスライダーがあります。

あらゆる生産は、２単位原料から１単位の製品が基本となっています。例えば、紡織工場では、２単位の綿花か羊毛から１単位の布地を生産します。

[生産スライダー]

	資源	製品
紡織工場	羊毛または綿花	布地（２単位の綿花また羊毛から）
製材所	原木	材木（２単位の原木から）
製紙工場	材木	紙（２単位の原木から）
青銅鋳造所	銅と錫	青銅（銅と錫各１単位から）
鉄精錬所	鉄鉱石	鋳鉄（２単位の鉄鉱石から）
製鋼所	鉄鉱石と石炭	鋼鉄（鉄鉱石と石炭各１単位から）
砂糖精製所	サトウキビ	精糖（２単位のサトウキビから）
葉巻工場	タバコ	葉巻（２単位のタバコから）
帽子工場	毛皮	毛皮の帽子（２単位の毛皮から）

ユニット構築パネルの使用方法

プレイヤーとコンピュータの間で制御主体切替

ホットテキスト領域

ヘルプ呼び出し

地形マップに戻る

建造可能な船舶

構築に必要なもの

構築可能な陸軍ユニット

構築可能な市民ユニット

「産業」画面上部にある「交差した旗」アイコンをクリックすることで、「ユニット構築」パネルに移行します。

画面には３種類の構築領域があります。「大学」・「造兵廠」・「造船所」は異なる種類のユニット構築場所です。順に、市民ユニット・陸軍連隊・海軍艦船となります。新しく構築されたユニットは、「地形マップ」画面上に現れ、次のターン開始時の「ターン要約」で告知されます。
首都がある州もしくは首都にある港から、新ユニットの最初のターンが開始されます。

同じ操作方法で、全３種類のユニットが構築できます。それを選択するためには、必要なユニットの絵をクリックします。パネル左側の構築領域にそのユニットが表示されます。構築数は、構築領域のユニットの絵の下にある矢印を利用して調整します。それぞれのユニットにカーソルを合わせると、画面右上のホットテキスト領域でユニットの情報が提供されます。

市民ユニットの構築
あらゆる市民ユニットが現金と紙を必要とします。
これらの品目が１つでも不足していると、構築対象ユニットの絵の下側にあるその品目に赤いX印が表示されます。市民ユニットは、海軍や軍事ユニットに比べると容易に構築できます。市民ユニットが安価だからです。市民ユニットは食事を取らないし、産業の労働力を減らしません。ゲーム開始時点（難易度：標準以上）では、４種類の市民ユニットを構築できます。「探検家」・「建築士」・「建設技師」・「スパイ」です。技術を研究することで、「商人」と「鉄道技師」という新しいユニットが構築できるようになります。

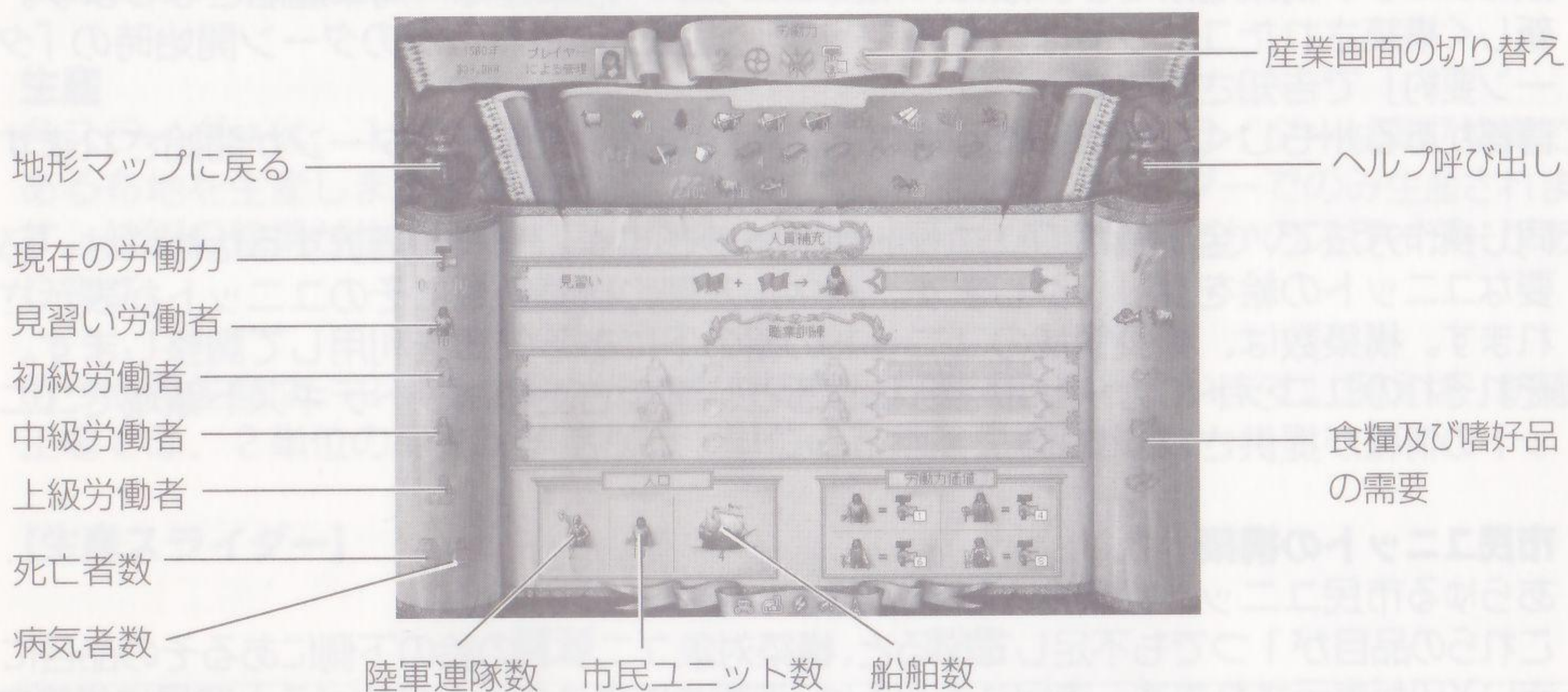
陸軍連隊の構築
陸軍連隊の構築では、ある数量の布地とある種ある数量の金属そして見習い労働者を必要とします。また、馬や材木を必要とする連隊もあります。これらの品目が１つでも不足していれば、その品目に赤いX印が表示されます。プレイヤーにとっての最大の損失は労働者を失うことです。新しい技術を修得すると、連隊は、「駐屯部隊ブック」でレベルを上げることができ、より進歩した同種の連隊となります。

「造兵廠」のユニット編成は一般的な連隊分類であり、ツールバー上の編成と似ています。これは、ある時期に構築できる連隊が一般的な分類のなかで一つに限定されていることを意味します。次が一般的な分類です。「軽歩兵」・「常備歩兵」・「重歩兵」・「弓射手」・「軽騎兵」・「槍騎兵」・「重騎兵」・「軽火砲」・「重火砲」の９分類です。各分類は「造兵廠」パネルでいつも同じ位置に表示されます。画面右上のホットテキストを読むことで、ユニットが属する分類を知ることができます。

ゲームにおいて軍隊が成功を収めた褒賞として「造兵廠」が向上し、経験メダルを持って始まる連隊を構築することができるようになります。連隊分類の詳細については５９頁を参照してください。

海軍船舶の建造
船舶が必要とするものは、船体のための材木・砲のための金属・推進力のための布地や石炭です。船舶は乗組員としての１単位の労働者を必要とします。これらの品目の１つでも不足していれば、その品目アイコンに赤いX印が表示されます。船舶は多くの貴重な物資をつぎ込むため、過度な建造は帝国の初期的発展を遅らせます。異なる種類の船舶に関する詳細は４９頁を参照してください。

労働者パネルの使用方法

産業画面の切り替え
地形マップに戻る
ヘルプ呼び出し
現在の労働力
見習い労働者
初級労働者
中級労働者
上級労働者
食糧及び嗜好品の需要
死亡者数
病気者数
陸軍連隊数
市民ユニット数
船舶数

「産業」画面中央の頂上にある「ハンマーを握った手」アイコンをクリックすることで、労働者パネルに移行します。

製品を生産する生産パネルのスライダーは、労働力を必要とします。例えば、倉庫に十分な量の綿花や羊毛を持っているとしても、労働力なくしては布を生産できません。このパネルは、プレイヤーの労働力を増やし向上させるために利用されます。

労働力は、画面左側の巻物にある「ハンマーを握った手」アイコンで象徴されています。手の下に示された２つの数字で、利用できる労働者によって供給される総労働力量とこれから利用できる労働力量を確認できます。それぞれのターンで労働者に仕事を割り当てるたびに左側の数字が減少し、残りの労働力量を示します。

労働者の雇用

労働者は、訓練レベルにより決定する労働力を提供します。新しい労働者が画面上部のスライダーで雇用されると、その訓練されていない労働者はターンごとに１単位の労働力のみを供給します。一般的には、雇用した全労働者を食べさせるため、食糧に連動した速度で労働者を雇用しなければなりません。より多くの労働者は、見習い労働者でさえも、より多くのユニット構築とより多くの生産を意味します。労働者の雇用には布地が必要です。

労働者の訓練

ゲーム開始時点では、労働者を訓練することはできません。労働力を向上するための新技術を研究する必要があります。これらの技術は修得すべき重要な技術です。しかし、全部で３種類ある訓練を受けた労働者には、新世界からの嗜好品が必要です。初級労働者は精糖を要求し、中級労働者は葉巻を望み、上級労働者には毛皮の帽子が必要です。彼らの要求に対応できる態勢を整える前に多くの労働者を訓練すべきではありません。

「インペリアリズム」では、おそらく可能な限り迅速に訓練してきたはずです。訓練が

裏目に出ることはありませんでした。
「インペリアリズムII」の訓練時期の決定にはより高度な判断力が求められます。新世界の嗜好品が必要なため、ゲーム終了時においても、すべての労働者を訓練することができないでしょう。ゲーム全体を通じて、すべての国の過半数の労働者が初歩的なレベルのままであることを心にとめておいてください。帝国が供給可能な嗜好品以上に労働者を訓練しようとはしないでください。単純な嗜好品経済においてさえ、訓練を受けた労働者は食糧に加えてなんらかの嗜好品を必要とします。訓練を受けた労働者が嗜好品を手に入れない状況になると、その労働者はなにも仕事をしません。

プレイヤーが新しい訓練技術を修得すると、訓練を行うためのスライダーが労働者パネルに表示されます。訓練には、１単位の労働者と紙・現金が必要です。必要な品目が不足していると、そのアイコンに赤色のX印が表示されます。各級労働者の労働力価値は、パネルの右下隅にある表にまとめられています。

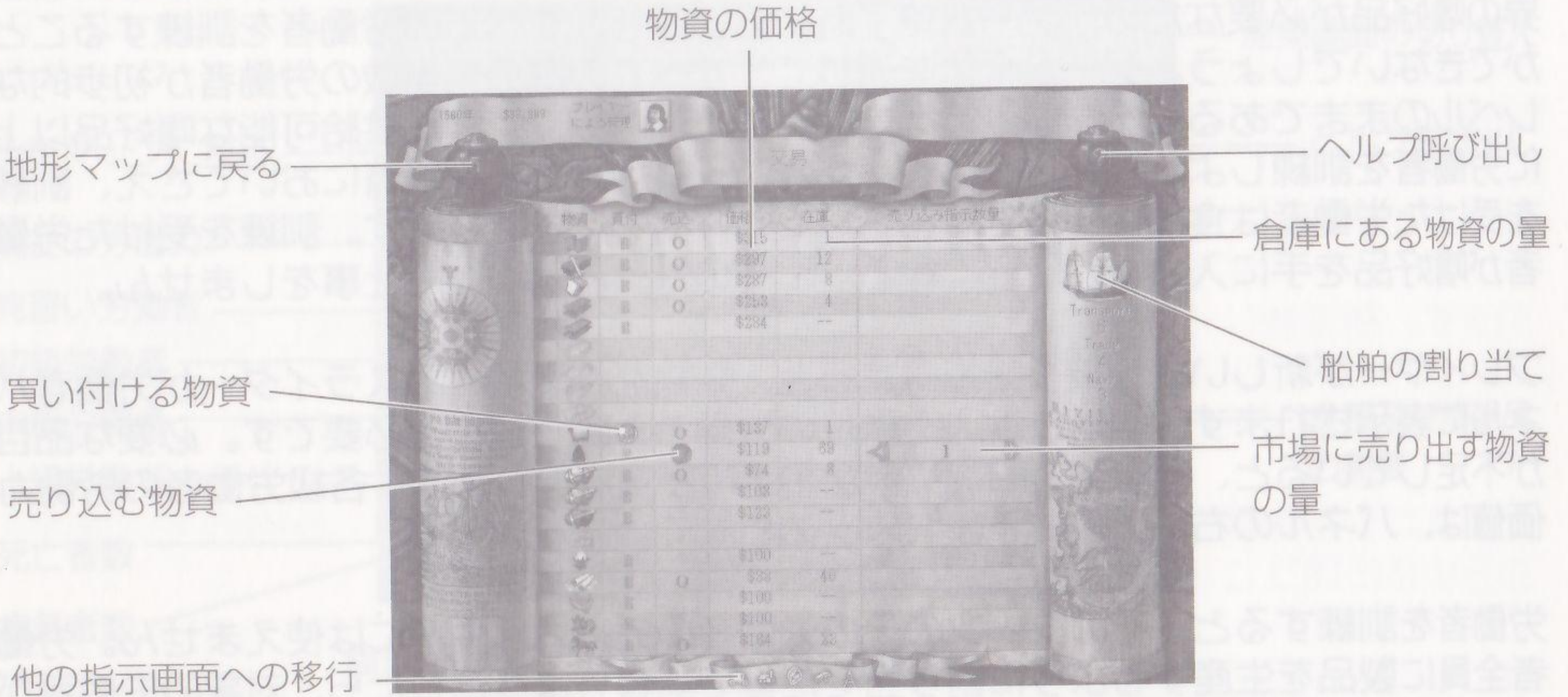
労働者を訓練すると、そのターンのその労働者の労働力は生産には使えません。労働者全員に製品を生産するように割り当てた後で訓練しようとしたら、対象の労働者がいないので訓練はできません。もちろん、生産パネルの生産を減らすことで、労働者を解放することはできます。粗悪な種類の食糧を食べている労働者や嗜好品を受け取れない労働者も訓練は可能です。

労働者への食糧供給
労働者に労働力を発揮させるためには、ターンごとに１単位の食糧を与えなければなりません。それぞれの労働者は、食べたいと思う加工されていない食糧を好みます。まったく食事ができないと、その労働者は餓死し、産業組織から排除されます。単純な食糧経済が設定されていると、労働者はどんな種類の食事でも労働力を供給します。

パネル左下にある人口図では、総人口が３つのグループに分類されています。これらの３グループの総数は、各ターンに要求される食糧の総量と常に等しいものです。

消費された食糧は、プレイヤーが「ターン終了」ボタンをクリックした時点で、輸送してきた食糧から差し引かれます。労働者全員に必要な食糧の各種別が輸送できないときは、必要な種別の残り量を倉庫から供給します。倉庫にも食糧がないと、最終的には飢死者がでることになります。

交易

物資の価格
地形マップに戻る
ヘルプ呼び出し
倉庫にある物資の量
船舶の割り当て
買い付ける物資
市場に売り出す物資の量
売り込む物資
他の指示画面への移行

世界中にあるすべての大国・小国・種族は、ターンごとに、世界市場で物資を買おうとしたり売ろうとしたりします。プレイヤーにとっての交易の意義は、現金を手に入れるためであり、産業に必要な物資を手に入れるためにであり、小国や新世界の種族に対する経済的支配を発展させるためです。

「交易」画面を利用して、販売目的の物資を設定し、買いたい物資を設定します。プレイヤーが地形マップ画面で「ターン終了」ボタンをクリックすると、買い付けを指示したいくつかもしくはすべての品目について売り込みを受けます。また、販売した物資は、産業画面の倉庫から差し引かれます。

「地形マップ」画面から「交易指示」画面に移行したいときは、画面下部にあるゴールドリボンの「コイン」アイコンをクリックします。

交易のコンピュータ管理

「交易」画面左上に、交易の管理をコンピュータもしくはプレイヤーのどちらが行うかを設定できるボタンがあります。これをコンピュータ管理に設定すると、プレイヤーの交易はターンごとに自動的に行われていきます。プレイヤーがコンピュータアドバイザーの設定を変更すると、そのターンの交易はプレイヤーの指示通りに実行されます。しかし、設定をコンピュータ管理のままにしておくと、その指示が効力を発揮するのはそのターンのみに限定されます。次のターンでは、コンピュータアドバイザーが再び最善と判断する交易指示を設定します。

交易画面の表示内容

「交易」画面の各行は、行左端にあるアイコンで示されている物資に関する情報を提供しています。物資アイコンにカーソルを合わせると、画面右上のホットテキストに物資の名称と輸送状況が表示されます。

行のなかほどにはその物資の現在の国際価格と倉庫に積まれている数量が表示されています。倉庫の数量は、「産業」画面で指示した生産で使われる量を差し引いたもので

す。所有していない物資やそのターンで使用するよう産業に指示した物資を売ることはできません。

宝石・ダイアモンドの発見
新世界で探検家が宝石やダイアモンドを発見すると、帝国の建築士は、それら貴重な石を埋蔵している土地区画に鉱山を建設することができます。

交易の理解
「インペリアリズムII」の経済においては、物資に対する不足や競争があります。例えば、石炭のような資源を欲しいと思い、その買い付けを指示しても、プレイヤーの大国がそのターンで石炭を受け取ることを保証されていません。それが成功するかどうかは、石炭の国際価格・石炭産出国に対する自国の交易政策・自国とその他の国々との外交関係によります。

すべての大国・小国・種族が売り込み指示・買い付け指示を設定し、すべての大国がターンを終了すると、そのターンのための取り引き可能性がある交易リストが作成されます。より詳しい説明は９６頁の「交易売り込みの受領」を参照してください。

例：交易での売り込み
小国であるデンマークが石炭の売り込みを決めると、その石炭すべてが、最初にイギリスに対する売り込み表として提示されます。イギリスはデンマークが最も好意を感じている国で、このターンで最初に石炭の売り込みを受け取ることになったのです。イギリスの統治者が、ある数量（０の場合もある）の石炭の購入を決めると、イギリスが購入した分を除く石炭がデンマークの好意的な交易相手リストの２番目の国に提示されます。売り手の石炭がすべて購入されるか、石炭の買い手がいなくなるまでこの過程が続きます。

プレイヤーの目標は、自国が他の多くの国々の友好的な交易相手リストのトップになることです。プレイヤーが最も必要としている資源を産出する有望な交易相手にその努力を集中してください。国際や交易政策さらに外交関係を含む様々な要素を考慮して活動してください。

価格

「交易」画面で表示されている価格は、直前のターンで取り引きされた物資の世界市場における価格です。この価格は、そのターンにおける基準価格であり、供給や需要により高くなったり安くなったりします。そのターンでその物資の需要が供給よりも強いと価格が上昇します。逆の場合、価格は低下します。供給と需要がほぼ互角であれば、そのターンでの価格は前回のターンと同じ価格になります。

すべての小国と新世界の種族は、彼らの首都に接続されている資源を売りに出します。大国は、直前のターンの世界市場価格や余分の在庫があるかどうかを基準に売りに出す物資を決定します。

プレイヤーが売り込みや買い付けをする際、そのターンの最終的な価格を予測するのは不可能です。ゲームでは、プレイヤーの大国だけではなく、あらゆる国から価格を決定する要素となる買い注文や売り注文が出されるからです。

交易補助金

ゲーム開始時点ではとりわけ希少資源を入力するのが困難なので、プレイヤーの交易人は有効な通商政策の支援を必要とする可能性があります。「外交」画面を使って、交易補助金を供与しなければならないかもしれません。より詳しい説明は１０７頁を参照してください。

大国が、外国に対して交易補助金を認めると、その２国間で取り引きされた物資の価格は援助金の割合に応じて変わります。これは、物資の購入・販売の両方に適用されます。大国が、対象国から購入すると価格は高くなり、大国が対象国に販売する場合は価格が低くなります。

この補助金は長期にわたって支払われます。外国は、彼らの物資に対し喜んで支払ってくれる国に売り込もうとします。補助金を適用すると、対象国が生育したり採掘した資源を他の国に先んじて手に入れられるようになります。プレイヤーの競争相手は、他の大国の統治者であり、小国や新世界の種族ではありません。小国や種族に補助金を供与することは、プレイヤーの大国の利益をわずかに減らす代償として強い競争力を手に入れます。

交易の外交的効果

援助した価格や改善された外交関係の両方が、物資の買い注文を受けた国々の売り込みに影響を及ぼします。両方の要素を兼ね備えている国は、物資を販売する国にとって最も友好的な交易相手です。

「外交」画面を利用することで外交関係を改善させますが、交易も外交に影響を与えます。プレイヤーの大国が通商領事部や大使館を設立した国との取り引きは、そのたびごとに両国の関係を少しずつ改善させます。定期的な交易相手となるいくつかの国を選択することで、外交効果と交易効果に注目することができます。プレイヤーの外交は、交易から始まります。交易は、より迅速なる関係の改善に結びつき、さらに多岐にわたる外交政策の選択範囲を与えます。

交易物資の輸送と貨物積載量

「交易」画面右側の巻物に表示されている数字は、プレイヤーの大国が保有している船舶のなかで交易に利用できる総貨物積載量を示しています。「輸送」画面での海上輸送や海軍艦隊として使われていない貨物積載量１単位は、交易物資１単位を運ぶことができます。各貨物積載量は、ターンで１回のみ使用することができます。

他の大国の商船隊

小国は船を保有していません。プレイヤーが小国や新世界の種族と取り引きすると、買い手であれ売り手であれ、プレイヤーが「商船隊」＝交易用船を用意しなければなりません。

しかし、他の大国は船舶を保有しているので、プレイヤーが彼らと取引きした時は必ずしもプレイヤーの船舶を使うわけではありません。

大国間の取り引きルールは、買い手が常に物資を運ぶ責任を負います。買い手に利用できる貨物積載スペースがなければ、買い手は売り込みを受け入れることができず、物資はリストの次の買い手にまわされます。

物資の取り引き順位

プレイヤーが可能な貨物積載量を考慮できるよう、「インペリアリズムII」では予め決まった物資の取り引き順位を使用しています。この順位は、「交易」画面に並んでいる通りになります。例えば、布地の取り引きは、いつもその他の物資の取り引きに先行します。後から行われる取り引きのために、ある程度の貨物スペースを確保しておくことが重要なテクニックとなります。

妨害

プレイヤーの大国が宣戦を布告したり別の大国から攻撃されると、プレイヤーの船舶は妨害を受け、沈没したり拿捕されたりします。もちろん、プレイヤーは、敵に対して同じことを行えます。敵に対する妨害、自国の船舶に対して与えられた損害が、「戦闘報告」で報告されます。敵艦隊に強力な船がいれば、プレイヤーの全物資が奪われてしまうこともあります。プレイヤーの交易船を防御するために、小型で高速な船を護衛船としてつけることができます。

交易指示の方法

プレイヤーは、ターンごとに交易人に指示を出す必要はありません。指示内容を変更したいときだけ「交易」画面を訪れ、指示を変更すれば十分です。もちろん、状況が変わったときなどプレイヤーが新しい必要性を考慮するために、「交易」画面を訪れるのは有意義なことです。

買い付け指示とは、交易人に必要な物資を購入させるものです。売り込み指示とは、交易人に売り込む対象物資とその最大量を示すものです。プレイヤーが指示した数量がすべて販売される買い手が残りの数量を拒絶するまで、交易人は物資の売り込みを行います。

買い付けを指示するときは、各物資のアイコンの右隣にある「B」ボタンをクリックします。売り込みを指示するときは、その右にある「O」ボタンをクリックします。

0ボタンをクリックすると、右端にスライダーと販売数が表示されます。このスライダーの左右にある矢印を使って、その物資を売り込む数量を調整します。

買い付け物資の決定

一般的に言えば、製品よりも資源のほうが安いので資源を買い付けるべきです。通商領事部を設立している国々から資源を購入するよう試みてください。交易取り引きが両国間の関係を改善させるからです。自国ではわずかにしか収集できない資源を手に入れるようにしてください。ゲーム開始時点では、ターンごとに3種類の物資のみ買い付けができます。「見本市」技術を修得すれば、6種類の異なる物資を買い付けられるようになります。

売り込み物資の決定

物資を売ろうとする試みは、交易によってすぐに現金を得なければならない時に自国内需とのバランスを考慮して行います。例えば、布と材木が資金作りのために販売されるかもしれませんが、それらは、船舶・港・道路・陸軍ユニット・労働者雇用のためにも必要なものです。ほとんどの場合、最も効率がいい販売商品が製品だという状況が価格水準によってつくられます。プレイヤーの製品を購入する大国は、それらの資源を産業もしくは軍事的拡張のために使用することができます。

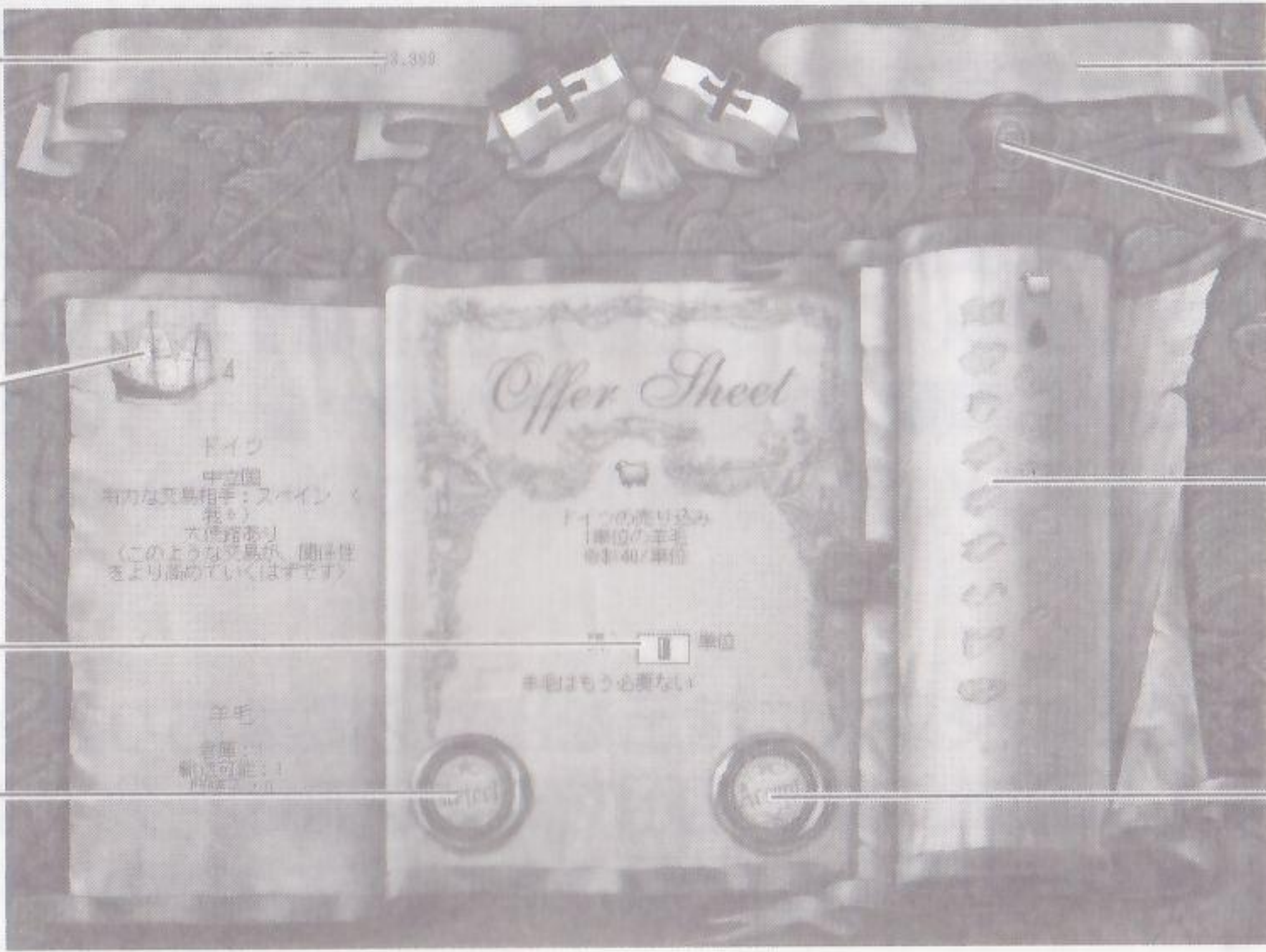
そのターンに産業で使用されておらず倉庫にある物資であれば、何種類でも売り込むことができます。しかし、売りに出せる物資の数量合計は、交易で利用できる貨物積載量の総量を超えることはできません。

交易売り込みの受領

現在の国庫金

ホットテキスト領域

ヘルプ呼び出し

買い付け物資輸送に利用できる貨物積載量

対象物資の市場情報を開く

購入数量設定

売り込み拒絶

売り込み受入

売り込みに対する受入と拒絶

世界市場は、すべての大国がターンを終了させてから開きます。「交易」画面で、プレイヤーが買い付けた物資を売り込んでいる国々から売り込み表を受け取ります。プレイヤーは、提示される売り込みを受け入れるか拒絶しなければなりません。売り込み表の左側に倉庫在庫状況や輸送状況が表示されます。

売り込み表が表示されると、プレイヤーは売り込み数量を上限として受け入れることができます。テキストボックス内の数字を変更し、売り込み表に表示されている受入（Accept）シールをクリックしてください。取り引きを受け入れない場合は、拒否（Reject）シールをクリックしてください。十分な量の物資を購入できたと判断したら、「＊＊はこれ以上必要ない」のチェックマークを「ＯＮ」にしてください。それにより、そのターンではその物資の売り込み表は提示されません。

プレイヤーが（有望な買い手として）各注文を行った後、残ったいかなる商品も、それらの商品を入札する他国に渡ります。勿論、最初の買い手ではないかもしれません。プレイヤーが見る注文は、他国がプレイヤーに先駆けて既に行った後なのかもしれません。

画面左側に注文シートが現れます。各注文についての簡単な情報が提供されます。商品アイコンをクリックする事により、画面右側のスクロールにて、プレイヤーは世界市場に関する情報を更に得るでしょう。

市場情報画面

地形マップに戻る

ヘルプ呼び出し

選択されている物資

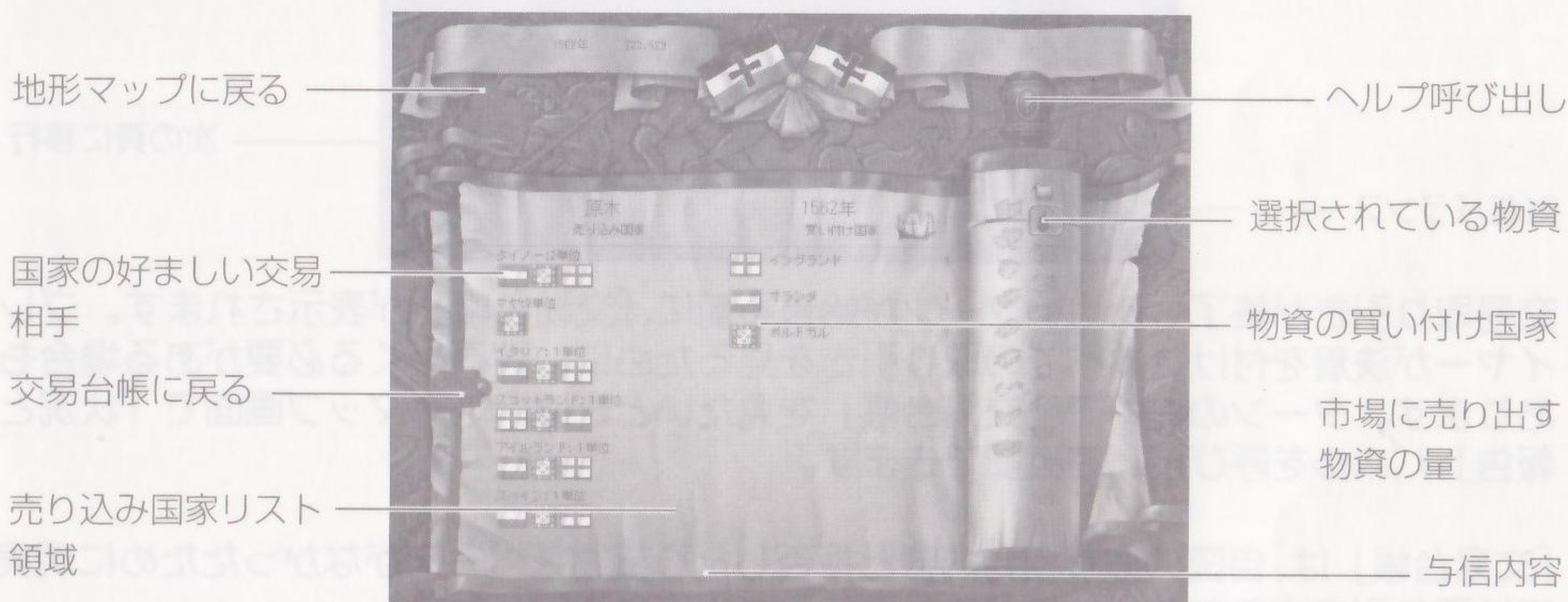
国家の好ましい交易相手

物資の買い付け国家

交易台帳に戻る

市場に売り出す物資の量

売り込み国家リスト領域

与信内容

右側の巻物に表示されている物資アイコンは、それをクリックすることで市場情報を表示するためのものです。アイコンをクリックすると、売り買い両方を表示した画面が表示されます。左側に物資を売り込んでいる国々とその売り込み数量が表示されます。売り込み国家名称の下側に表示されているいちばん左にある旗は、最初に売り込みを行う（最初に売り込み表を受領する）国家の旗です。右側は、買い付け国家で右に現在利用できる商船隊の貨物積載量が表示されます。利用できる商船隊がない大国は、どういう立場であれ、いかなる売り込みも受けることはできません。

プレイヤーが買い付けや売り込みを指示していないときは、市場情報を確認することができません。売り込み表に戻るためには、画面左側の革のつまみをクリックします。

商船隊と物資の取り引き順位

取り引きにおける基本は、商船隊を注意深く利用することです。例えば、備蓄している布地の販売を計画したターンで、布地の販売のために必要な商船が利用されると、購入できる物資の貨物積載量が減少します。保有商船隊との絡みで、物資の売り買いの指示及び売り込み表を受領した際の受入・拒否を判断してください。

取り引きは、常に、「交易」画面に並んでいる物資の順番及び市場情報巻物で表示されている順番で行われます。これは、プレイヤーが鉄鉱石を切望しているならば、購入できる羊毛の数量を調整しなければならないことを意味します。あとから取り引きされる鉄鉱石のために、限られた商船隊を保存しなければならないわけです。売り込み表の鉄鉱石アイコンをクリックして、鉄鉱石を確認してください。鉄鉱石を販売している国の1つでもプレイヤーの帝国を最も希望する買い手として示していれば（自国の旗が左端にある)、そのターンで確実に鉄鉱石の売り込みを受けます。そのために、ある数量の貨物積載スペースを確保してください。

交易台帳

現在の暦年
ホットテキスト領域
現在の国家金
物資の市場情報に移行
交易内容
次の頁に移行
財務バランス

交易取り引きが終了し新しいターンが始まる前に、「交易台帳」が表示されます。プレイヤーが決着を付けたすべての取り引きを見るために、数頁めくる必要がある場合もあります。ターンの途中で「交易台帳」を見たいときは、地形マップ画面で「状況と報告」パネルを呼び出して確認できます。

「交易台帳」は、自国の取り引き内容と拒否したり貨物スペースがなかったために現実には取り引きされなかった潜在的な取り引き内容を表示します。

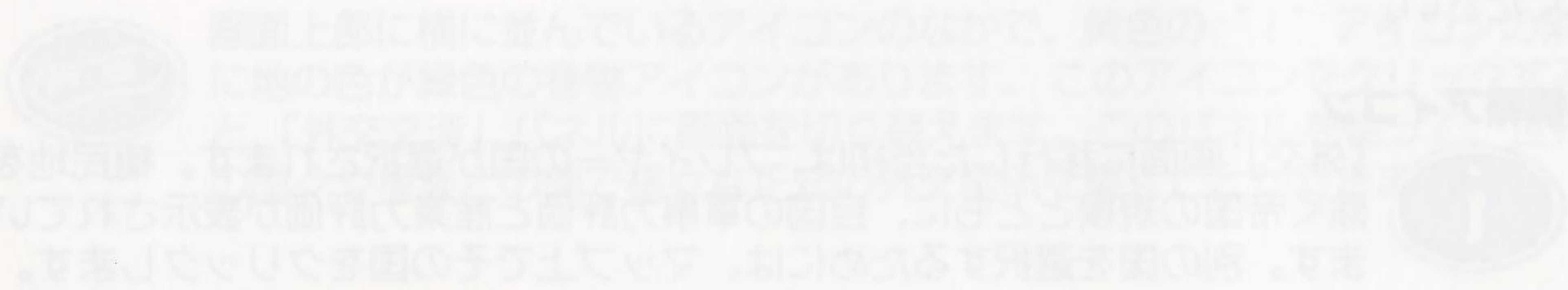
交易及び海外収益の要約

「交易台帳」には、プレイヤーの交易が要約されたパネルがあります。最終的に、海外収益と現金化された富がこの交易の収益に付け加わります。自国が開発した物資を支配国が販売すると、そこから得られる海外収益が計上されます。この有益なボーナスを稼ぐ唯一の方法は、商人を使って小国や種族の土地を購入し、他の市民ユニットを使ってその土地区画の産出量を上げることです。この方法に関する詳細は、７４頁を参照してください。現金化された富は、５種類ある富を１単位以上自国に輸送することで受け取った金額を単純に示すものです。富は、征服した土地や市民ユニットが購入・開発に関与した地形区画から得ることができます。

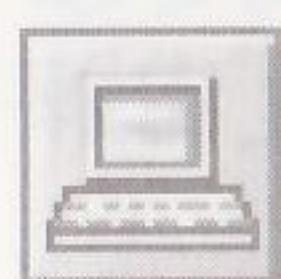
プレイヤーの大国の与信
時として、資金の使いすぎで、赤字（損益がマイナス）となった状態で交易を終了する可能性があります。「交易台帳」でこれを確認することができ、借り入れできる制限（与信限度）もわかります。この制限は、ターン平均で得られる収益とほぼ一致します。プレイヤーがその制限額をオーバーすると、倉庫備蓄品の強制的な販売が行われるとの警告を受けます。そのような販売では、公正な市場価格のおよそ1／4を受け取ります。また、そのような状況では物資の買い付けもできず、ターンにおいても、負債が限度額を超えない範囲でしか、支出を要する指示を出せなくなります。

ついには、破産しゲームに敗北する可能もあります。一方、借り入れ限度額の半分以内であれば、借金は悪いことではありません。借り入れ限度額の１．５倍を超えたら、借入金を返済するまでプレイヤーの借り入れ利率は悪化していきます。国際銀行団は、利子と元本をきちんと返済する債務国家を好みます。返済をきちんと行えば貸付利子率は改善されます。国家の収入が上昇するにつれ、借り入れ限度額も上昇します。さらに、２つの技術が、借り入れ限度額を上げたり、利子率を低下させせます。

外交

現在の暦年
現在の国家金
指示主体をコンピュータとプレイヤーの間で切替
地形マップに戻る
他の指示画面に移行
ホットテキスト領域
外交画面の各種パネル切替
ヘルプ呼び出し
既知世界のマップ

「外交」は、自国と外国の相互関係を舵取りするためのものです。また、「外交」画面は、全体的な戦略の立案に役立つ情報を提供します。外交指示は、『インペリアリズムⅡ』の他の活動と同じように、ターン終了時に他の大国が設定した指示と同時に実行されます。「ターン終了」ボタンをクリックするまで、指示したどんな外交指示であれ撤回することができます。外交の世界で重要な変化が起こったときは、新しいターン開始時点の「ターン要約」で表示されます。

「地形マップ」画面から「外交」画面に移行するためには、その他の指示画面と同様に、画面下部にあるゴルードリボンの巻物アイコンをクリックします。

コンピュータによる外交制御

「外交」画面の左上に、制御主体をコンピュータがプレイヤーに設定するためのボタンがあります。これをコンピュータに設定すると、各ターンの外交指示は自動的に行われます。プレイヤーがコンピュータアドバイザーの設定を変更すると、そのターンの外交はプレイヤーが設定した指示内容で行われます。しかし、この指示内容は、コンピュータ制御のままにしているのなら、次のターンまでは続きません。次のターンでは、コンピュータアドバイザーが再び最善と判断した外交政策を指示します。

情報のための外交画面活用

プレイヤーが「外交」画面に行く時、情報アイコンが常に選択されます。「外交」画面に司令を与える為に、画面頂上にある別のアイコンの中の1つを最初にクリックしてください。選択した情報アイコンを離れて、世界の政治的、経済的な状況を検討してください。

情報アイコン

「外交」画面に移行した当初は、プレイヤーの国が選択されます。植民地を除く帝国の規模とともに、自国の軍事力評価と産業力評価が表示されています。別の国を選択するためには、マップ上でその国をクリックします。

様々な大国を選択することで、それらの規模・軍事力・産業力を確認することができます。小国を選択したときは情報内容が変わり、重要な交易国（もっとも友好的な交易相手である大国）やその国と最も良い外交関係を築いている大国が含まれます。交易補助金の効果で、これらの２つの国は異なる可能性があります。友好的な交易相手は、その小国からの売り込みで最初の機会を得ます。一方で、最良の関係にある大国は、その小国をほぼ支配できることになります。

各国に関する情報は基本情報と呼ばれます。より詳細な情報を得るためには、パネルの中央に縦に並んでいるアイコンを使用します。

より詳しい情報の入手

パネル中央にある４つの追加アイコンが、国に関するより多くの情報を提供します。どの追加アイコンを選択していても、マップ上のどの国でも選択できます。

条約マップ

条約マップアイコンは、小さい巻物として表示されています。それをクリックして、選択国家の様々な条約締結状況や戦争状況を確認します。大国間の同盟関係や小国の帝国参入などを調べるのに役立ちます。

関係性マップ

小さな縦長の文書（関係性マップ）アイコンで、対象国家とその他の国との関係性が示されます。「条約マップ」のようにではなく、示される関係性は２国間の正式な外交関係を意味しているわけではありません。これは、国家間の友好性を相対的なレベルで示すものです。もちろん、特別な条約締結は多かれ少なかれ友好関係に結びついています。

この関係性マップでは、敵対感情を持ち合っている国や正式な戦争状態にある国が赤みを帯びた色で示されます。

通商政策マップ

コインアイコンをクリックすると、各国の通商政策を確認することができます。パネルの上側に、上位輸出品目のリストが表示されます。マップには交易補助金の供与状況が表示されますので、どの大国がどの小国に通商的に攻勢を掛けているかを確認できます。そこに表示されている補助金の割合で、大国はその国の物資に市場価格以上の支払いを行い、その国が物資を購入する場合は値引きをしています。「排斥」は、その国といかなる取り引きもしないという意味です。

外交交渉

画面上部に横に並んでいるアイコンのなかで、黄色の“ｉ”アイコンの隣に地の色が緑色の巻物アイコンがあります。このアイコンをクリックすると、「外交交渉」パネルに画面を切り替えます。このパネルを使って、世界の国々や種族との間で様々な正式の外交関係を築くことができます。

外交交渉の方法
外交交渉マップは、常に、自国の条約状況を示しています。他の国々の条約に関する情報を見るためには、「世界の状況」(i)アイコンを使用します。前頁を参照してください。

新しい外交交渉を行いたいときは、パネル上に表示されている7個の大きい巻物のどれかをクリックしてください。各巻物の下には交渉内容がテキストで示されています。巻物をクリックしカーソルを下側のマップに移動すると、プレイヤーが行っている交渉内容を示すカーソルが表示されます。対象の国をマップ上でクリックすると、その国の上に交渉内容のアイコンが表示されます。

「ターン終了」ボタンをクリックする前に交渉を取りやめたいときは、対象国の上に表示されているアイコンをクリックしてください。交渉を無効にした確認として表示されていたアイコンが消去されます。交渉に経費がかかるものであれば、費やした経費はこの取り消しによって国庫に戻ります。

戦争と和平
ゲーム開始時点では、プレイヤーの大国はすべての人々が平穏に暮らしています。宣戦布告は、あらゆる大国及び小国に対して行われるものです。『インペリアリズムII』では、大国が旧世界の国々に侵攻するためには、その前に宣戦布告しなければなりません。これは、実際の攻撃までに1ターンの猶予を与えることを意味します。講和条件は、交渉を申し入れて受諾されるとそのターンから有効となります。

新世界の種族に対して宣戦布告する必要はありません。しかし、種族の対象州が他の大国の商人から投資を受け取っていたら、プレイヤーがその種族の州に侵攻するためには、投資している大国に対して宣戦布告しなければなりません。

播種機
播種機の発明は、建築士が穀物農場をターン当たり3単位の収穫まで改良できるようにします。

どの国も宣戦布告は拒絶することができません。ある国に宣戦布告すると、「ターン終了」ボタンをクリックすると直ぐに宣戦布告が通知されます。戦争は、次のターンから始まります。陸上及び海上でどのような種類の敵対活動も、事前に宣戦布告しなければなりません。戦争になると、戦争状態にある国との関係性は最悪になります。

また、宣戦布告すると、すべての国との関係性が著しく変化します。プレイヤーが攻撃する国を嫌う国は、プレイヤーが宣戦布告するとプレイヤーの国に対してより友好関係を深めます。プレイヤーが戦争を仕掛ける国と、いい関係を持っている国は、宣戦布告によりプレイヤーの国を嫌うようになります。

小国は、講和条約の申し入れを拒絶することはありません。小国は、大国が自国に対する攻撃を止めるのを常に歓迎します。一方、大国は、それが利益だと判断したときのみ和平の申し入れを受け入れます。一般的に、大国が必要な州を奪っても首都を奪えない時に、講和条約を受け入れる可能性があります。１つの勝利や勝利が続いた後よりも、戦闘で艦隊が制海権を失った後の方が講和の申し入れを受け入れやすいでしょう。

新世界の種族は、正式な宣戦布告がないまま“文明化した”国から侵攻を受けます。他の大国が種族の土地に投資するまでは、種族を侵略することによる旧世界の外交的ペナルティはありません。しかし、侵略された種族の近くの種族は、その侵略に反応します。近くの土地の征服を始めた大国との交易には積極的ではなくなります。

小国や種族に対する外交交渉

ゲーム開始時点では、小国や発見した種族に対して可能な外交交渉は限られます。新たな交渉を試みる前に、ある成功した交渉が必要となります。ゲーム開始当初、最初のステップはいくつかの小国や種族に通商領事部を設立することです。その後、大使館を設置し、不可侵協定を申し入れ、小国や種族に対してプレイヤーの帝国に参入するよう説得を試みます。

どのゲームにも、支配をめぐって激しく競う合う旧世界の小国が６ヶ国あります。ゲーム開始時点で種族に支配されていた州と違って、小国の州は勝利に向かってカウントされるものです。

通商領事部

小国も新世界の種族も、通商領事を設立するための交渉を常に受け入れます。交渉には５００ドルかかり、交渉を申し入れた次のターンに新しい通商領事部が設立されます。通商領事部の最も即効性のある効用は、小国に対して交易を奨励する補助金を供与するなどの通商政策を設定できるということです。「外交」画面上部に横に並んでいるアイコンのなかの「硬貨」アイコンをクリックして、「通商政策」パネルを表示させます。

通商領事部を設立した国家や種族との各交易取り引きは、自国とその国との外交関係を改善します。関係が十分に良くなったら、その国（種族）の指導者は、プレイヤーの帝国に参入する決意をする可能性があります。

通商領事部の設立、のちに大使館を設置するために必要な過程です。

大使館
ゲーム開始時点でプレイヤーの帝国は他の大国に大使館を所有していますが、新しい大使館を設立するためには、その前に外交の専門的知識を上げなければなりません。その技術は「外交専門知識」と呼ばれ、ゲーム開始時からの研究を始めることができ、追加の大使館設置を可能にします。

プレイヤーの帝国がこの技術を修得したら、通商領事部を設立している小国や種族に大使館を設置することができます。大使館の交渉には1000ドルかかります。そのため、ゲーム開始当初は大使館の設置を抑制する必要があります。小国と新世界の種族は、大使館の設置を拒絶することはありません。

大使館は、海外援助や不可侵協定など通商領事部より進んだ外交関係を可能にします。旧世界においては、大使館を設置した小国が侵略されたとき、軍事介入を可能にします。

大使館を種族や小国に設置するまで、プレイヤーのほとんどの市民ユニットはその国に足を踏み入れられません。別の大国による侵略から種族の土地を守るためには大使館を設置しなければなりません。そして、商人ユニットを派遣し、種族の州の土地を購入します。プレイヤーが土地を購入すると、その州は大国による侵略から守られます。プレイヤーが大使館を持つ小国と種族だけが、プレイヤーの帝国に自発的に参入できます。

不可侵協定
大使館を設置したら、小国や種族に不可侵協定を申し入れることができます。この申し入れには費用はかからず、小国や種族はその大国の活動が制限されることなので、常に申し入れを喜んで受け入れます。小国は、常に提案された非攻撃協定を受け入れます。大国の行動を限定するからです。事実、不可侵協定は、小国との関係性を著しく向上するさせます。

不可侵協定は、プレイヤーがそれを破ると外交的ペナルティーを受けます。それが起きると、世界中との関係が著しく悪化します。他の国々が確信するのは、プレイヤーはもはや信用できないということです。

帝国への編入
「外交交渉」パネルの「帝国編入」巻物で、小国や新世界の種族に対し帝国に自発的に参入するように申し入れることができます。この交渉には費用がかかりませんが、他の国々とそれほど友好的ではなかったら拒否されます。「世界の状況」パネルを使って、世界中との友好関係を確認することはできます。どの小国や種族との関係性が濃い緑色まで向上したとき、プレイヤーの帝国が支配するという交渉が受け入れられる可能性が高くなります。

小国が帝国の一部となったら、養う責任も含めその小国の陸軍部隊の指揮権を受け取ることを除き、その小国を征服したも同じです。その国の州・道路・開発された土地区画のすべてを支配します。小国がプレイヤーの帝国の一部になると、その国で産出される全資源がプレイヤーの輸送網に表示されます。もはや独立した国家ではないので、それらの物資を交易することができなくなったわけです。編入された州は、プレ

イヤーの勝利を期待します。

プレイヤーは種族の軍事部隊の指揮権を得ますが、独立した種族の政府は存在し続けます。そこの資源は交易を通じて購入しなければならず、それで得た資金でプレイヤーの物資を購入し続けます。それら種族の州は、プレイヤーの完全な勝利を当てにしていません。

大国に対する外交交渉

ゲーム開始時点で、すべての大国に大使館が設置されています。このことは、すべての大国に通商領事部が存在していることを意味します。これらの大使館は、他のすべての大国に対する高度な外交交渉を可能にします。

同盟

プレイヤーは大国に対してのみ同盟を申し入れることができます。同盟が受け入れられれば、その国と、第３の大国からどちらかが攻撃されたときの相互防衛を約束したことになります。プレイヤーの同盟国が宣戦布告されると、プレイヤーは宣戦布告の通知を受け取り、侵略国に対し宣戦布告するよう促されます。プレイヤーが宣戦布告したときも、プレイヤーの同盟国は宣戦布告するようにとの通告を受けます。大国が攻撃された同盟国を支援することを拒否すると、その同盟は即座に破棄されます。拒絶した同盟国は世界の世論から厳しいペナルティを受け、結果として世界的な関係悪化につながります。

プレイヤーの同盟国が第３の大国に対する侵略国なら、類似の通知がプレイヤーに届けられます。この戦争に参戦することを拒絶しても結果はまったく異なります。同盟国が侵略者となったときに参戦を拒否してもペナルティは受けません。同盟国は参戦するようにとの申し入れを受けなければなりませんが、他の大国の判断ミスに対する責任を負う義務はないのです。

初級労働者

初級労働者は、見習い労働者（農民）の４倍の労働力を発揮します。１人の初級労働者は、ターンごとに１単位の精糖を消費します。

大国は、他国の軍事状況に基づいて同盟を申し出て、受け入れます。不利な状況にある大国は、進んで同盟を申し出て受け入れます。プレイヤーは同盟国を注意深く選択してください。

帝国への編入

プレイヤーの帝国が「帝国建設」と呼ばれる先進的な外交技術を修得すると、大国に対して帝国に参入するよう促すことができます。その大国の立場がプレイヤーの成功により望むべくもないときのみ、その大国はプレイヤーの申し入れを受け入れます。それにより、その大国は、プレイヤーの帝国に大国が支配するすべての州を譲渡します。もしも、プレイヤーが他の大国からそのような交渉を受けた場合、ゲームを続けることを望むのなら断固として拒否すべきです。

海外援助と賄賂

画面上部の海外援助（証書）アイコンをクリックすると、「海外援助」パネルに変わります。ここで、大使館を設置している国に助成金を供与することができます。この現金の贈り物は、両国間の外交関係を向上させます。

他の大国を別にして、小国や新世界の種族に現金を供与したいと思うはずです。競争相手である他の大国と良い関係を築いても、プレイヤーの勝利を助けてくれることはまずないからです。小国と関係を向上することで、他の大国より早くこれらの国々を支配することを助けます。

海外援助の供与方法

海外援助マップは、常にプレイヤー自身の国との関係を表示しています。他の２ヶ国間の関係性に関する情報を見るためには、海外援助パネルの代わりに「世界の状況」パネルを使用しなければなりません。

ある国に対する新しい援助金を供与したいときは、画面上部のパネルにある金額から希望するものを選択してクリックし、マップ上で対象国をクリックします。

プレイヤーが援助金証書をクリックしてカーソルをマップ領域に移動すると、カーソルが証書アイコンに変わります。対象国をクリックすると、確認としてその上に証書アイコンが表示されます。

「ターン終了」ボタンをクリックする前に助成金を取り消したいときは、対象国に表示されているアイコンをクリックします。その助成金が無効になったことを示すために証書アイコンが消去されます。援助金として費やした金額は、この取り消しで国庫に戻ります。

継続的な援助金

継続的な援助金は、その都度指示しなくても毎ターン支払われることを別にすれば、通常の援助金と同じ役割を果たします。１０００ドルの援助金を１０回積み重ねるほうが、１万ドルの援助金よりはるかに効果があります。ですから、国庫から定期的に現金を支出できるときや忙しくて面倒を見てられないときは、継続的な助成金を設定したほうが便利です。

援助金策の成功評価

「世界の状況」パネルで中央の「関係性」アイコンをクリックすると、マップに「関係性」と「海外援助」が表示され、関係性のインジケーターがパネルに表示されます。赤から緑の範囲の色を使用して、プレイヤーの大国に対して、どの国が敵意を持ち、またどの国が友好的であるかを確認することができます。「世界の状況」パネルではマップであらゆる国を選択することができるので、他のすべての大国の関係性を見ることもできます。インジケーターの下に並んでいる楔形のアイコンは、大国との関係性を序列化したもので、左側にある色の大国ほど、選択国との関係が悪いことを示しています。
プレイヤーがどのようにこれが機能するかを確認したい場合は、マップ上のプレイヤー自身の国を選んでください。それで、自国の色をした楔がインジケーターの一番右側に表示されます。国の関係性が常に高レベルだからです。この楔を参照して、どの大国がどの小国を"求めている"のか、またどれくらい戦争が迫っているのかを判断してください。別の大国のためにプレイヤーのなす術がなくなるのであれば、援助金というプレイヤーの損失を削減することを決断することもできます。

通商政策

画面上部に横に並んでいるアイコンの左から4番目のアイコン（コイン）をクリックすると、「通商政策」パネルに切り替わります。そのパネルで、通商領事部か大使館が設置されているあらゆる国々に対する通商政策を設定することができます。この政策は直接的には関係を向上させませんが、これは他国に自国との交易を奨励し、その結果として両国の関係性を改善します。プレイヤーは、小国や新世界の種族に対して交易補助金を供与したいと考えるでしょう。小国に対する交易補助金は、長期にわたる支配を得る競争において、プレイヤー自身を他の大国の前に押し出してくれます。また、この成功は、必要な資源の入手につながります。

通商政策の設定

通商政策マップは、常に、プレイヤー自身の国の通商政策を表示します。他国の通商政策に関する情報を見たいときは、「世界の状況」パネルを使用します。
対象国に対して補助金の割合を設定・変更したり、排斥（ボイコット）を設定したいときは、パネル上にあるアイコン1つをクリックし、次にマップ上で対象国をクリックすることで行えます。

アイコンをクリックしてカーソルをマップ上に動かすと、設定した通商政策のアイコンがカーソルとして表示されます。対象国をクリックすると、設定した新しい政策を確認するためにそのアイコンが対象国の上に表示されます。

ターン終了前に通商政策を取り消したいときは、対象国の上にあるアイコンをクリックします。それにより、それまで表示されていたアイコンが消去されます。

補助金

補助金には2つの価格効果があります。両方とも補助金を受ける国の利益に関わります。補助金を供与する大国から受け取り国が物資を購入する場合、その価格は、補助

金の割合に従い現在の国際価格から割り引かれます。受け取り国が供与国に物資を売る場合、供与国は補助金の割合に従い現在の国際価格よりも割高で購入します。

大国は、短期間により多くの金額を得るために補助金を供与するわけではありません。しかし、他の大国と市場を争う際、他の大国が売れなかった場合は、割引価格で売ることにより利益を得ることになります。他の大国とわずかな資源をめぐって競争する場合も、他の大国が資源をまったく手に入れないときでもより多く支払うことで手に入れられます。

補助金は、長期的に見れば、受け取り国が供与大国に依存する状況をつくりだします。補助金を受け取る小国と行う各取り引きが、その小国との関係で他の大国を突き放します。

排斥

交戦状態にある国同士は、自動的に排斥（ボイコット）が成立します。他の状況で排斥を設定すると明らかな影響を被ります。プレイヤーは、より少ない売り込みや自国物資の販売先がより少なくなります。硬貨に赤いX印が表示されている排斥ボタンは、プレイヤー自身の大国がクリックする国と取り引きをボイコットすることを意味します。

植民地の排斥

プレイヤーが新世界で植民地を保有すると、自国とは別に他の国との取り引きをボイコットするよう指示することもできます。コインにグレーの十字架が表示されている植民地の排斥ボタンをクリックし、ボイコットさせたい植民地をクリックします。プレイヤーの帝国がボイコットした国があれば、その国に赤いX印とグレーの十字架のアイコンが表示されます。

旧世界の支配

「外交」画面の最後の機能は、誰が勝利しつつあるかを示すものです。いちばん右にあるアイコン（地球儀）をクリックすると、州別に支配状況を示すマップを表示します。そのマップの旗の色でどの州がどの大国に支配されているかを確認できます。パネルには大国のリストが表示され、それぞれの大国がいくつの旧世界の州が支配しているかを数値で示しています。
勝利のために必要な州の数は上部に表示されます。

外交的申し入れの受領

外交的申し入れは、他の大国の外交交渉に結果として受け取るものです。それには、宣戦布告も含まれています。「外交的申し入れ」画面で、表示されている申し入れを受諾するのか拒絶するかを選択しなければなりません。その結果、宣戦布告や外交関係の悪化をもたらすこともあります。

攻撃に同盟国を引き入れる申し入れ

同盟国が他の大国を攻撃しそのためにプレイヤーに参戦を依頼したとき、それを拒絶してもペナルティにはなりません。但し、同盟関係が失われます。戦争したいのなら戦争してください。でも、そうでなければ、戦争を仕掛けないでください。

同盟国からの共同防衛の申し入れ
この要求を拒絶する際には注意しなければなりません。プレイヤーの同盟国が攻撃されたときに、その国を防衛することを拒絶すると多大なペナルティが課せられます。もちろん、受け入れると、通常の宣戦布告に伴うペナルティを受けます。大国に宣戦布告した時点で、その大国との関係はめちゃくちゃになります。しかし、拒絶で生ずるペナルティは、他の場合よりもずっと深刻です。

同盟関係が解消されていくことは、最終的には外交的孤立に結びついていきます。外交的孤立に陥ったときにゲームに勝つ唯一の方法は、他の全大国を征服し、軍事的に優位に立つことです。

和平の申し入れ
この申し入れを受諾したら、講和条約を交わしその大国との戦争は終結します。同盟国が同様の申し入れを拒絶したら、その国との同盟関係は解消されます。

同盟の申し入れ
他の大国から相互防衛を約束し合うようにとの申し入れがあります。同盟国は基本的に防御的なものですが、攻撃的なものになる場合もあります。

同盟を受諾したら、第３の大国から攻撃されたとき一方の大国を防衛するとの公的な約束を取り交わしたことになります。プレイヤーは、同盟国からも同様の約束を取り付けたことになります。

同盟の申し入れを拒絶しても、その国との関係が悪化することはありません。戦争を起こすことに興味がないときや、その国が脅威的に感じるときはおそらく同盟関係を拒絶するでしょう。より脅威的な大国が同盟関係を申し入れることはよくある事例です。脅威とは、同盟を求めることなのです。

それとは別に、同盟国が、プレイヤーを攻撃する可能性がある潜在的な敵対大国を思い止まらせるかもしれません。軍事的に優位に立っていない限り、ほとんどの国は攻撃を仕掛けてこないでしょう。

小国からの軍事介入の申し入れ
攻撃された小国が軍事介入を求める申し入れは、その国に与えられた唯一の機会です。プレイヤーが拒絶すれば、他の大国の攻撃が失敗したりゲーム後半でその小国が平和的に帝国に参入しない限り、その小国を平和的に支配するチャンスは二度と訪れないかもしれません。

介入のメリットは多くあります。まず、ただちにその小国の領土を手に入れます。それらの州はプレイヤーの勝利に期待します。しかし、軍事介入は、他の大国に対する宣戦布告であり、これによりプレイヤーは攻撃者となります。プレイヤーが宣戦布告した大国の同盟国は、プレイヤーに対する戦争に参戦する可能性もあります。

技術研究

制御主体をコンピュータとプレイヤーの間で切替
地形マップ画面に戻る
ホットテキスト領域
現在の研究目標
ヘルプの呼び出し
その技術を修得している国家
技術の分野仕分け
修得済み技術の確認
修得可能な技術の確認
現在研究中の技術
研究目標の確認
技術の詳細情報の確認
ターンごとの研究投資額
研究取り消し

この指示画面は、統治者として、自分の帝国が修得すべき新技術とその研究にターンごとにいくら投資するかを決定するためのものです。

「地形マップ」画面や他のすべての指示画面から、コンパスのように見える「技術研究の指示」アイコンをクリックして移行することができます。画面下部にあるゴールドリボンのいちばん右にあるボタンです。

技術研究のコンピュータ制御

「技術研究」画面左上に、その管理をコンピュータもしくはプレイヤーのいずれが行うのかを設定できるボタンがあります。これをコンピュータに設定すると、プレイヤーの帝国の技術研究は、ターンごとに自動的に行われます。コンピュータアドバイザーの設定を変更すると その変更指示は、該当ターンのみ実行されます。制御をコンピュータアドバイザーにしたままですと、プレイヤーの指示は次のターンでは実行されません。次のターンでは、コンピュータアドバイザーが再び最善だと判断した技術研究の指示を設定します。ただし、設定されている研究を取り消すことはしません。

「技術」画面の機能を理解する最良の方法は、いったんコンピュータに管理を任せ、その後でコンピュータ設定を解除して、プレイヤーが各ターンの投資額を決定するというものです。これは、技術に関する多大な恩恵を理解していないと思われる初心者には大きく役立ちます。コンピュータアドバイザーは、軍事技術を目標として選択しがちです。自国への攻撃は災厄だからです。

技術画面の理解

「技術」画面には2つの領域があります。左側の領域は、現在研究中の技術や長期間の目標である研究が示されます。右側の領域は、様々な技術を検討するために用いられます。画面の基本的な操作は、右側領域から研究させたい技術を選択し、左側領域にあるスロットに設定するという手順です。

スパイの旗

技術が「技術」画面のどこかに表示されているときは、いつもカラーの小さな旗が付随しています。プレイヤー自身の国のカラーの旗は表示されません。旗の色はすべて他の大国を示しています。それぞれの旗が意味しているのは、その旗の大国がその技術を既に修得しているということです。プレイヤーがスパイ行為から利益が得られるのは、プレイヤーがスロットに設定している研究をスパイさせている大国が既に修得しているときだけです。

対象の国に対して「スパイ」を派遣しているかどうかは、その国の色がついた旗に“s”が付随するのでわかります。その国で活動している「スパイ」を持っている場合、その旗がついている研究プロジェクトを設定するほうが、他のプロジェクトを設定するよりも早く修得できます。

研究プロジェクトに投資する資金がないとしても、「スパイ」が帝国のために研究を盗んで研究完了に貢献します。「スパイ」が捕らえられたり殺されたりした場合は、“s”の表示が消えます。そして、次のターンで表示される「ターン概要」でその損失を知らされることになります。

研究スロット

画面左側にあるスロットは、帝国の研究プロジェクトを設定する場所です。ゲーム開始時点では、研究スロットのうち3個だけを使用できます。最終的に(「大学」技術の修得により)、同時に進行できる研究プロジェクトが4個になります。研究スロットの上側に、現在の研究目標を示すための5個目のスロットがあります。

プレイヤーは研究目標をことさら設定する必要はありません。プレイヤーが目標を設定すると、画面右側に表示される技術の並びが区分けされるので、目標に向けた研究プロジェクトの選択がスムーズに行えます。研究目標スロットには、技術研究の資金を設定することはができません。そこは単にプレイヤーの研究テーマを分類するために使用されるものです。目標は一つだけ設定できますが、いつでも変更することができます。

技術の巻物

画面右側には様々な技術が一覧形式で記述されています。この部分は大きく3つの部分から構成されています。

研究目標

画面左側に研究目標を設定するとき、ここに表示される技術が対象となります。そして、どの一覧でも、設定した目標に導くための技術が一覧のトップに緑色のテキストで表示されるようになります。

メダル

技術巻物の右側にあるメダルは、すでに修得した技術・研究が可能な技術・目標として設定できる技術という区分で技術を一覧表示させるためのものです。

6個の選別ボタン

技術巻物の上部に、表示する技術を分野で絞り込むための6個のテキストボタンがあります。例えば、プレイヤーが海軍分野での目標を選択したいときは、「海軍」ボタンをクリックし、次にメダルのいちばん下（目標技術）のメダルをクリックします。目標として設定できるすべての海軍技術が表示されます。

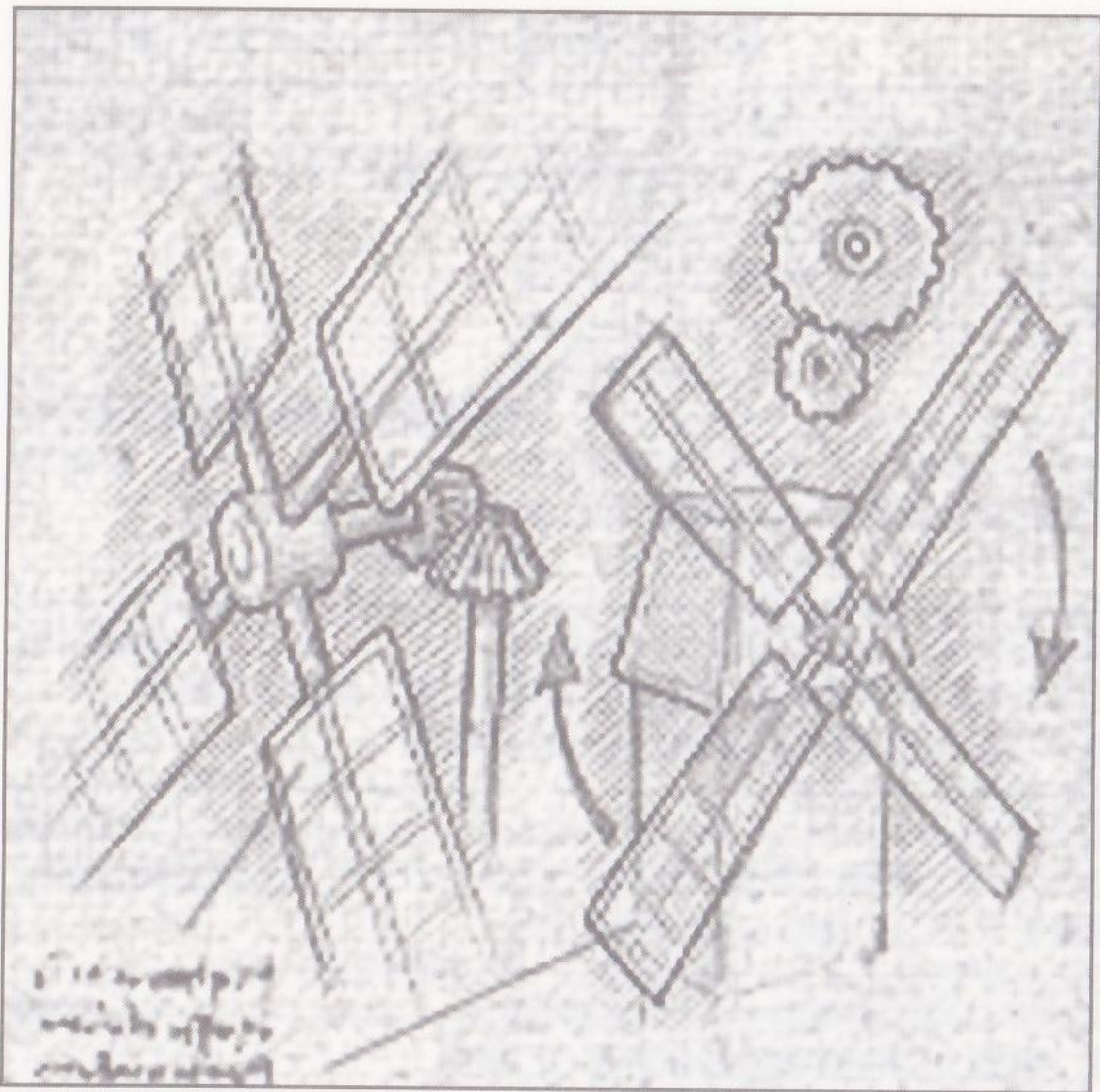
技術画面の使用方法

研究の開始方法

技術巻物右側の真ん中のメダルをクリックします。巻物上部にある「全分野」テキストボタンをクリックします。これにより、現在研究スロットに設定できるすべての計画が表示されます。

それぞれの技術の説明を見たいときは、各技術欄の右端にある拡大鏡ボタンをクリックします。それで、新しい技術の効用を確認することができます。画面で表示される範囲は限られていますので、すべての研究可能な技術を見るためには、頁送りボタンや頁戻しボタン（巻物の右側上下にあるノブ）を使用しなければなりません。

研究スロットに技術を割り当てるためには、研究したい技術の左端にある「コンパス」ボタンをクリックします。新しい研究が画面左側のスロットに表示されたら、研究に割り当てる資金を増減するために金額欄の左右にある矢印を使用します。この資金は、研究のためターンごとに消費されます。研究者により、修得見通しターンが提示されます。覚えていただきことは、この見積りが悪い方向に向かう可能性があるということです。研究が終わるまで、確実に予測できる方法はありません。

全ての利用できる研究スロットがいっぱいになったら、残りの技術に表示されていた「コンパス」ボタンが消えます。この場合、設定した研究を終了させるか取り消すまで、新しい研究プロジェクトは選択できません。

風力製材鋸
風力製材鋸は、建築士が原木伐採所をターン当たり３単位産出まで強化できるようにします。木材の産出増加は、より大型な船の建造のような海軍技術の改良を促します。

プロジェクトの取り消し
画面左側の各研究スロットに、小さな頭蓋骨と交差した骨のボタンがあります。計画を取り消す為に、このボタンをクリックしてください。プレイヤーが計画で成長を遂げるならば、プレイヤーの取り消しを確認する事が求められます。プレイヤーが計画を取り消すならば、これまでの計画に対する進歩は失われます。

研究目標の選択
画面左側にある研究目標スロットに目標を選択するためには、技術巻物の右隣にある３個のメダルのいちばん下をクリックします。それで表示される目標として設定できるすべての技術に目を通し、その欄のいちばん左にある「目標」ボタンをクリックすることで、長期にわたる目標を設定することができます。目標技術は、左側の独立したスロットに表示されます。拡大鏡ボタンをクリックして、技術に関する詳細を見ることもできます。

このあと、研究できる技術の一覧に戻る（真ん中のメダルをクリック）と、設定されている技術目標との関連で技術の一覧方法が変わります。設定されている目標に導く様々な技術が、一覧のトップから緑色のテキストで表示されます。

技術の効用

これらの技術は、「インペリアリズムⅡ」に付属している表にも記載されています。

[技術一覧]

技術名	技術の効用	修得のための必要条件
先進的船体設計	船体と帆の設計の進歩は、フリゲート艦の建造を可能にします。フリゲートは高速かつ強力な軍艦で、私掠及び妨害活動で理想的な船です。	大学・帆設計の改良 私掠船組織
高度な鉄加工	高度な鉄加工技術は、造船所が装甲艦を建造するのを可能にします。重装甲の軍艦は長射程からダメージを与えることができます。	戦列艦・産業研究基金 外輪船
アガルガムプロセス	アマルガムプロセスにより、建築士が貴金属（金・銀）鉱山の採掘量をターンごとに４単位のレベルまで改良することができるようになります。	ダイナマイト・貴金属の抽出
家畜管理	家畜管理の進歩は、建築士が牛牧場をターンごとに３単位の食肉を産出できるように改良します。この進歩は、馬曳砲兵や優れた騎兵戦術の開発につながっていきます。	輪作
初級労働者	初級労働者は、訓練を受けていない見習い労働者の４倍の労働力を提供します。初級労働者はターンごとに１単位の精糖を消費します。	土地囲い込み・精糖
銀行業	銀行業は、借入金の支払い利子を減少させ、より多額の赤字を可能にします。のちの軍事基金の育成につながっていきます。	上級労働者・交易見本市
銃剣	銃剣の開発は、正規歩兵の採用と鉾槍兵の強化を可能にします。正規歩兵は、近接戦と射撃の両方ができる最初の歩兵です。	鉄製武器の改良・るつぼ工程
葉巻生産	この進歩が、タバコから葉巻を生産できるようにします。この嗜好品は中級労働者にターンごとに１単位消費されます。	タバコの発見
丸鋸	丸鋸の発明は、建築士が原木伐採所をターンごとに４単位まで原木を伐採する改良することを可能にします。	風力製材鋸・大学
クリッパー	この発展により、造船所がクリッパーを建造することができるようになります。この船は比較的小型で極めて高速な商船です。	丸鋸・先進的船体設計
石炭採掘	石炭採掘の知識により、建築士がターンごとに１単位採掘する石炭鉱山を構築することができます。この技術は、最終的に、鋼鉄を生産するためのるつぼ工程につながっていきます。	鉱山工学
護衛船	護衛船技術の発達により、ガレオンの建造が可能になります。この大型船は低速ですが強力なので新世界からの産品を防御するのに理想的です。	商社

技術名	技術の効用	修得のための必要条件
銅と錫の採掘	向上した銅と錫の採掘技術で、建築士は、銅と錫の鉱山をターンごとに2単位採掘するレベルに改良することができます。銅と錫は青銅を生産するために使用されます。鋼鉄が生産されるようになるまで、大砲・船・城塞をつくるのに重要な物資です。	鉱山工学
綿繰機	綿繰機の発明により、建築士は綿花農場をターンごとに綿花4単位を産出するよう改良できます。	大規模綿花農園・中級労働者
綿花農園	綿花農園は、綿花農場の生産性を引き上げます。建築士の改良により、綿花農場がターンごとに2単位の綿花を産出するようになります。	綿花の発見
綿織物	この技術により、綿花から布地を生産することができるようになります。羊毛から生産した布地と用途は同じです。	綿花の発見
輪作	輪作は、建築士が家畜の群れを改良できる条件である牧草の生育を促します。この技術は、羊や牛とともに軍用馬の発育にも貢献します。	なし
るつぼ工程	るつぼ工程により、鋼鉄が石炭と鉄鉱石から生産できるようになります。鋼鉄はほとんどの発達した陸軍部隊や海軍艦船を構築するために利用されます。	角材生産
外交専門知識	外交専門知識により、小国や種族に大使館を設置できるようになります。大使館が存在すると、条約や援助金の交渉ができ、商人・建設技師・建築士がそれらの国々で働くことができるようになります。	なし
ダイナマイト	ダイナマイトにより、山岳地形を走る鉄道を敷設することができます。この発展は、鉱山技術のよりいっそうの発展を促します。	後期蒸気機関・銀行業・爆薬
初期ライフル銃	新しいライフル銃身により、遅いが正確な射撃を可能にします。これは新しい斥候連隊に理想的です。	歩兵戦術の改良・るつぼ工程
初期蒸気機関	鉄道技師が道路がある平坦な地形に鉄道を敷設することができます。農場・鉱山・原木伐採所・牧場から4単位までの物資をターンごとに輸送することができるようになります。	道路建設・角材生産・蒸気力利用の採掘
銅と錫の効率的な抽出	向上した銅と錫の摘出技術により、建築士が銅と錫の鉱山をターンごとに4単位まで採掘できるよう改良できます。	大規模炭鉱・銅と錫の大規模鉱山
精鋭部隊訓練	新しい訓練技術により、守備歩兵と呼ばれる精鋭歩兵連隊が構築できるようになり、精鋭歩兵連隊が強化できるようになります。	近代的軍事基金・撃針銃

技術名	技術の効用	修得のための必要条件
帝国建設	外国文化に対する大きな理解と外交術の訓練は、他の大国を平和的に帝国に組み入れる要求を可能にします。それを受け入れるかどうかは、求めた帝国の経済力と軍事力がどれほどかによります。	ナショナリズム・銀行業
据付攻城砲	この開発で、建設技師は城塞に据付られた大砲を自動的に攻城砲に更新します。攻城砲は製造できる大砲のなかで最も強力なものです。	重火砲・据付重火砲
過大な毛皮採集	新しい罠や狩猟技術により、建築士が毛皮交易所をターンごとに毛皮を４単位集められるようにすることができます。	後期蒸気機関・河船
爆薬	爆薬の向上により、精鋭歩兵を構築したり、マスケット銃歩兵を強化することができるようになります。	武器職人技能・産業用機械類
貴金属の抽出	銀や金の向上した摘出技術は、建築士が金や銀の鉱山をターンごとに３単位採掘できるように改良できるようにします。これらの貴金属は直接現金に変わります。	貴金属採掘・大学
野砲戦術	新しい戦術ノウハウや優れた冶金技術により、野砲連隊を構築することが可能になります。この部隊は、城塞を攻めるのに理想的なものです。軽火砲隊を強化することもできます。	軽火砲戦術・近代的軍事基金
地質学的試掘	地質学的探査により、貴重な宝石が埋蔵されている鉱山の採掘量が上がります。建築士は宝石やダイヤモンドの鉱山を採掘量４単位まで改良することができます。	大規模宝石鉱山・ダイナマイト
帽子の生産	この進歩で、毛皮から帽子を製造することができます。上級労働者は、この嗜好品をターンごとに１単位消費します。	毛皮の発見
重火砲	強力な鋼鉄製の重火砲が製造できます。王立砲兵隊をこの新しい連隊に強化することができます。	近代的城塞・るつぼ工程
据付重火砲	この発展で、城塞に据え付けられている王立大砲が自動的に重火砲にレベルアップされます。	道路建設・国家官僚組織・攻城技術
高品質鋼鉄	新しい高品質の鋼鉄により、移動式の攻城砲を製造することができます。この巨大な大砲は最も強力な城塞でさえ叩き潰すことができ、防衛でとりわけ効果的です。重火砲連隊を強化することができます。	重火砲・研究向け産業基金・近代的軍事基金
馬曳砲兵	改良された馬の品種や軽くなったカノン砲により、戦場で移動しながら砲撃できる馬曳砲兵連隊を構築することができます。	家畜管理・銅と錫の採掘

技術名	技術の効用	修得のための必要条件
軽騎兵	改良された訓練施設や新しい馬の品種により、軽騎兵を採用したりコサック兵を強化できるようになります。軽騎兵は移動が速くダメージを受けにくい特質を持っています。	騎兵戦術の改良・ステップ騎兵の採用
騎兵戦術の改良	騎兵部隊の戦術に対する理解が増大したことで、火縄銃騎兵を構築することができます。この新連隊は鞍の中にある銃を使用し、後の重騎兵に連なっていきます。	プレス印刷・家畜管理
騎兵武器の改良	改良された騎兵武器により、胸甲重騎兵の採用と火縄銃騎兵の強化が可能になります。	産業用機械類・るつぼ工程・騎兵戦術の改良
食糧保存の向上	食糧保存の向上により、建築士は香辛料園をターンごとに４単位産出するよう改良できます。	大規模香辛料園
歩兵戦術の改良	歩兵戦術の理解を深めることにより、小銃歩兵を採用したり、農民徴募兵を強化できるようになります。この新連隊は敵からの射撃に際し遮蔽地形を見つけ応戦します。	連隊編成・プレス印刷
鉄製武器の改良	鉄製武器の鋳造と鍛冶の改良が、鉾槍兵の育成を可能にします。槍兵を、この新しいユニットに強化することができます。この進歩は、銃剣や他の軍事知識をもたらします。	連隊編成・鉄鉱石採掘
帆設計の改良	帆の設計の向上により、造船所が交易人のために高速で軽量の商船を建造することができるようになります。この進歩は、後により速い軍艦の建造に貢献するようになります。	風力製材鋸・船体設計の改良
海上ルートの改良	損傷を防ぐ航路の知識が、改良された香辛料園からより多くの香辛料を産出できるようにします。この知識は、海軍技術の改良をも促します。	香辛料の発見
罠技術の改良	毛皮を採集するための罠技術により、建築士がターンごとに２単位の毛皮を採集できるよう罠を仕掛けます。	毛皮の発見
研究向け産業基金	企業と産業の発展により、研究資金の新しい供給源が創出されます。	産業用機械類・るつぼ工程
鉄鉱石の産業的採掘	進歩した爆薬と産業により、建築士は、鉄鉱石鉱山をターンごとに４単位の鉄鉱石を採掘するよう改良できます。	研究向け産業基金
産業用機械類	新しい産業用の機械類が、陸軍の攻撃費用を２５％減少させます。この発展は、後の武器の発展や研究向け産業基金につながていきます。	中級労働者・蒸気力利用の採掘・大学
鉄鉱石採掘	鉄鉱石採掘の向上により、建築士は、鉄鉱石鉱山をターンごとに２単位採掘することができます。それは、軍隊と輸送技術の成長の為の重要な要素です。	鉱山工学

技術名	技術の効用	修得のための必要条件
土地の囲い込み	土地の囲い込みは効率的な農場を可能にします。建築士が、穀物畑をターンごとに２単位の穀物収穫まで改良することができます。この社会的変化により後の軍事力強化や再編成をもたらします。	なし
大規模炭鉱山	大規模炭鉱技術は、建築士が炭鉱をターンごとに３単位の石炭採掘するよう改良する事を可能にします。	角材生産
銅と錫の大規模鉱山	冶金術や採掘の知識を増やすことで、ことにより、建築士が、銅と錫の鉱山をターン当たり３単位まで採掘するまで改良できるようになります。この発展は、のちにより大型の青銅製カノン砲を装備し新型船舶を可能にします。	銅と錫の採掘
大規模綿花農園	大規模綿花農園は、綿花農園の生産性を高めます。建築士が、ターンごとに３単位の綿花を生産するよう綿花農場を改良できます。	綿花栽培
大型船体	この技術により、新しい大型貨物船であるインド貿易船が建造できるようになります。それは、ガレオンより２５％以上多い貨物を運びます。この発展は、大型軍艦の建造に結びついていきます。	風力製材鋸・航海術
大規模宝石鉱山	ダイヤモンドと宝石の向上した採掘技術により、建築士はターンごとに３単位採掘するよう宝石鉱山を改良することができるようになります。これらの宝石は直接現金に変わります。	宝石採掘・大学
大規模香辛料園	大規模香辛料園は、香辛料園の生産性を拡大します。建築士が、香辛料園をターン当たり３単位まで産出するよう改良できます。	播種機・海上ルートの改良
大規模サトウキビ農場	大規模サトウキビ農場は、サトウキ ビ農場の生産力を拡大します。建築士が、サトウキビをターン当たり３単位収穫するよう改良できます。	サトウキビ産業
大規模タバコ農場	大規模タバコ農場は、タバコ農場の生産力を拡大します。建築士が、タバコをターンごとに３単位収穫するよう改良できます。	タバコ栽培・播種機
後期蒸気機関	蒸気機関が改良され、鉄道技師が丘陵と沼地を走る鉄道を敷設することができます。	初期蒸気機関車・るつぼ工程
軽火砲戦術の改良	鋼鉄製軽火砲部隊向けの新戦術は、軽火砲部隊の採用と馬曳砲兵部隊の強化を可能にします。	るつぼ工程・大学・馬曳軽砲
長射程ライフル銃	長射程ライフルの発明は、狙撃兵部隊の採用と斥候部隊の強化を可能にします。	初期ライフル銃・るつぼ工程
上級労働者	この進歩は、見習い労働者の８倍の労働力となる上級労働者の訓練を可能にします。上級労働者はターンごとに毛皮の帽子という嗜好品を要求します。	中級労働者・大学

技術名	技術の効用	修得のための必要条件
商社	商社は、小国で土地を買う商人ユニットを構築できるようにします。これは、建築士による開発と海外収益の道を開きます。	なし
蒸気商船	この開発は、大きな貨物積載量を持つ巨大な新型蒸気商船を建造できるようにします。	外輪船・河船
鉱山工学	鉱山工学により、建設技師は城塞をレベル2に強化することができます。この進歩は、採掘技術の発展につながっていきます。	なし
近代的城塞	近代的な城塞の発展により、建設技師が城塞をレベル3まで強化することができます。この進歩は、重火砲部隊の改良をもたらします。	攻城技術・大学
近代的軍事基金	近代的軍事基金により、陸軍部隊の攻撃費用が安くなります。この発展は、後に最も強力な連隊構築につながっていきます。	銀行業・大規模宝石鉱山・近代的城塞
鋳造鋤	鋳造鋤の開発により、建築士は穀物農場の収穫をターン当たり4単位まで改良することができます。	播種機
金融	金融の発達で、帝国はより多くのお金を借りより低い利子の支払いで済むようになります。この発達は、優れた官僚組織や地域砲兵部隊の改良を促します。	土地の囲い込み
国家官僚組織	国家官僚組織の成長により、建築士が州の町を成長させられるようになります。成長した町は、その州で開発された資源の種類により輸送可能な物資の生産を行うようになります。地域の開発進展とともに生産量は拡大します。	プレイス印刷・金融・外交専門知識
ナショナリズム	ナショナリズムは、州にいる部隊がより大規模な攻撃や防御ができるようにします。現在の制限は１２連隊です。将軍の存在が、より多くの部隊を可能にします。	宣伝活動・上級労働者・近代的城塞
航海術	航海分野における新しい能力は、造船工が私掠活動に理想的な小型高速スループ帆船を建造できるようにします。この開発は、海軍技術の発達を促します。	船体設計の改良
撃針銃	後装式撃針銃の発明は、ライフル銃歩兵の採用を可能にします。マスケット銃歩兵を強化できます。	研究向け産業基金・銃剣・初期ライフル銃
連隊編成	新しい連隊制度により、槍騎兵連隊を構築したり、騎士を槍騎兵に強化することができます。この発展により、新しい武器と戦術が促進されます。	土地の囲い込み
外輪船	外洋航行船向け蒸気外輪は、高速で破壊的な私掠活動船となる軽武装快速船の建造を可能にします。	先進的船体設計・初期蒸気機関

技術名	技術の効用	修得のための必要条件
貴金属採掘	銀及び金の採掘改良は、建築士が貴金属鉱山をターン当たり2単位産出まで強化できるようにします。これらの金属は、そのまますぐ帝国の現金に変わります。	金か銀の発見・鉱山工学
宝石採掘	宝石及びダイアモンドの採掘改良は、建築士が貴重な石の鉱山をターン当たり2単位産出まで強化できるようにします。これらの宝石は、そのまますぐ帝国の現金に変わります。	宝石かダイアモンドの発見
プレス印刷	プレス印刷は、あらゆる技術研究の効率を上げ、軍事戦術・教育・労働者の改良を促します。	製材鋸
私掠船組織	私掠船組織の成長と設置は、海軍の妨害チャンスを高め、のちの進んだ船舶開発を推進します。	航海術・外交専門知識
宣伝活動	宣伝活動は、帝国が宣戦布告したときに受けるペナルティを減少させます。この開発は、ナショナリズムの成長を促します。	国家官僚組織・大学
ステップ騎兵	組織の改良と牧場の成長は、ステップ地帯の騎兵を採用し訓練できるようにします。この最初のコサック兵は、敵の偵察や妨害活動で利用されます。後の軽騎兵ユニットはこの部隊が改良されるものです。	輪作
騎兵用連射カービン	7連発カービン銃の開発は、カービン銃騎兵の採用と胸甲重騎兵の強化を可能にします。	研究向け産業基金・騎兵武器の改良
河船	蒸気力を使った河船は、より多くの毛皮採集を可能にします。建築士は、罠師キャンプをターン当たり3単位まで改良することができます。	罠技術の改良・初期蒸気機関
道路建設	陸上輸送網の改良は、道路が通じている鉱山・農場・牧場からの産品を2単位まで輸送できるようにします。この開発は、鉄道の開発を促します。	製材鋸・土地の囲い込み・鉄鉱石採掘
安全ランプ	安全ランプは、より深く掘り進む炭鉱を可能にします。建築士は、炭鉱をターン当たり4単位まで改良できます。	大規模炭鉱・ダイナマイト
製材鋸	この技術は、建築士が森林地域に製材鋸をつくり原木の伐採量をターン当たり2単位に増大できるようにします。原木伐採量の増大は、教育機会や海軍技術の研究を推し進めます。	なし
科学的な牛の繁殖	科学的な牛の繁殖の開発は、建築士が、家畜牧場をターン当たり4単位の食肉生産まで改良できるようにします。	家畜管理・大学
科学的な羊の繁殖	科学的な羊の繁殖の開発は、建築士が、羊牧場の羊毛生産をターン当たり3単位まで改良できるようにします。	羊牧畜・大学

技術名	技術の効用	修得のための必要条件
斥候	軽騎兵部隊の優れた装備と訓練は、偵察騎兵の採用と軽騎兵の強化を可能にします。	軽騎兵・初期ライフル銃
播種機	播種機の発明は、建築士が穀物農場をターン当たり3単位の収穫まで改良できるようにします。	土地の囲い込み
羊牧畜	羊牧畜の発達は、建築士が羊牧場のターン当たり羊毛産出量を2単位まで改良できるようにします。	輪作
戦列艦	船体設計と青銅冶金学の進歩は、戦列艦の建造を可能にします。	大型船体・ 銅と錫の大規模鉱山
攻城技術	攻城技術の改良は、王立大砲連隊の構築と旧式のカルヴァリン砲ユニットの強化を可能にします。この開発は、据付重砲及び要塞構築の改良を促します。	プレス印刷・銅と錫の採掘
ジェニー紡機	ジェニー紡機の発明は、建築士が、羊牧場をターン当たり4単位の羊毛産出まで改良できるようにします。	科学的な羊の繁殖・ 産業用機械類
角材の生産	角材は、より深い炭鉱の構築を可能にし、建築士がターン当たりの石炭産出量を2単位まで改良できるようにします。石炭採掘技術は大規模な産業開発を促します。	石炭採掘
蒸気力利用の採掘	蒸気力活用の初期技術は、鉄鉱石鉱山の効率を高めます。建築士は、鉄鉱石鉱山をターン当たり3単位産出まで強化できます。この開発は鋼鉄生産につながっていきます。	鉄鉱石採掘
サトウキビ産業	サトウキビ生育産業の開発は、建築士がサトウキビ農場をターン当たり4単位の産出まで強化できるようにします。	大規模サトウキビ農場
サトウキビ栽培	サトウキビ栽培は砂糖農場の生産性を向上します。建築士が、サトウキビ農場をターン当たり2単位まで開発できるようになります。	サトウキビの発見
精糖	この発達は、砂糖の精製を可能にします。この嗜好品は、初級労働者にターンごとに消費されます。	サトウキビの発見
船体設計の改良	船体設計の改良は、フライト商船の建造を可能にします。この大型商船は、キャラック船より大きな貨物積載量を持っていますが、戦闘能力は劣っています。	なし
タバコ産業	タバコ産業の開発は、建築士が、タバコ農場をターン当たり4単位のタバコ生産まで改良できるようにします。	初期蒸気機関・ 大規模タバコ農場
タバコ栽培	タバコ栽培はタバコ農場の生産性を向上します。建築士が、タバコ農場をターン当たり2単位まで開発できるようになります。	タバコの発見

技術名	技術の効用	修得のための必要条件
交易見本市	交易見本市は、交易人が各ターンに６種類までの商品を買い付けることができるようにします。この開発は、銀行業及び軍事基金の増大を促します。	商社・精糖
中級労働者	この技術は、初級労働者を見習い労働者の６倍の生産を行う中級労働者への訓練を可能にします。中級労働者はターンごとに葉巻を消費します。	葉巻生産・プレス印刷
大学	大学は、第４の研究プロジェクトが設置できるようにし、陸軍・海軍そして産業技術の進歩を促します。	金融・初級労働者・プレス印刷
武器職人技能	武器職人技能の改良は、マスケット銃連隊の育成や旧式の銃騎兵を強化することができるようになります。この技能は、爆薬の発達や他の武器技術を導きます。	連隊編成・銅と錫の採掘
風力製材鋸	風力製材鋸は、建築士が原木伐採所をターン当たり３単位まで産出強化できるようにします。原木伐採量の増加は、より大型の船舶建造のような海軍技術の改良を促します。	製材鋸

金融
金融の発達で、帝国はより多くのお金を借り、より低い利子の支払いで済むようになります。この発達は、優れた官僚組織や地域砲兵部隊の改良を促します。

戦略的な助言

『インペリアリズムII』では様々な勝利の道があります。
プレイヤーが新しいゲームを始めたら、すぐに、勝利に向けた総括的なプランを立案するのが最善です。これがとりわけ重要になるのは、「上級」・「超級」の難易度設定でプレイするときです。難易度が高いゲームでは、時間を無駄にしないこと、そして、非生産的な行動で資源を無駄にしないことが肝要です。

全体的な計画は、個人的な好みやゲーム序盤で利用できる地形と資源を基礎においていることでしょう。

1. 新世界に対する関心は、友好的なものですか、それとも、攻撃的なものですか？それともまったく別のものですか？

新世界に対して友好的に事を進めたいと思っているのなら、迅速に「商社」や「外交専門知識」の技術を修得しなければなりません。他の大国の侵攻から州を守るために、できるだけ速やかに新世界に行く「商人」ユニットを手に入れなければなりません。これは、とりわけ新世界の種族の首都がある州のために重要です。

プレイヤーが新世界に攻撃的に対処しようと思っているのなら、追加の「探検家」ユニットをつくり、できるだけ早く貴重な富を保有している州を探し出してください。コンピュータに統治されている大国は、宝石やダイヤモンドを埋蔵している州にすばやく侵攻し征服するという傾向を持っています。新世界の征服を企てているのであれば、序盤で遅れを取りたくはないでしょう。

種族の首都がより堅固に防御されがちなため、利用できる宝石やダイヤモンドがとき

としてこれらの州にそのまま残ります。征服に遅れをとっているのなら、種族の首都に探査と征服の努力を集中してください。

平和と戦争のうまいミックスがベストです。

２．２番目に重要なポイントは、自国の急速なる開発です。

これを推進する正しい方法というのはありません。より困難な難易度では、次のことを迅速に成し遂げるよう心がけてください。

・６単位の労働者を使えるよう、すぐに追加の食糧を確保してください。
・輸送もしくは交易で、２単位の鉄鉱石・羊毛・原木を確実に入手するようにしてください。これで、１単位の布地・材木・鋳鉄を生産することができます。
これらは迅速な成長に不可欠のものです。
・「超級」・「上級」の難易度設定では、他の大国に追いつくまで、技術を素早く修得するために「スパイ」ユニットを活用してください。
・労働者を、１６００年代は１６から２０、１７００年代は４０以上に増やすようにしてください。
・飢死者がでないようにしてください。とにかくまず、優先項目である食糧の輸送を発達させてください。

３．外交的に孤立しないようにしてください。旧世界の小国から１ないし２ヶ国をピックアップし、そこに通商領事部を設立します。そして、ほぼ毎ターン交易取り引きを行ってください。
同様に他の大国を選択し、外交関係を築き上げてください。目標は同盟国を持つことです。

４．重大なのは、ゲーム序盤で弱く見られることを避けることです。他の大国と陸地で国境を持った（新世界でも）ら、その大国はプレイヤーの軍事力のみを考慮するでしょう。攻撃されると、力が弱くなります。ガレオンや騎士のような、より強力な部隊は、利用できる食糧を食べ尽くすことなく抑止力として機能します。
同盟国の存在も、プレイヤーを強く見せてくれます。

５．少なくとも１単位の銅と錫を早めに探し出してください。それができないときは交易で確保してください。生産した青銅を使って、自国のすべての州に城塞を築くようにしてください。
重要な州は、早めにレベル２の城塞に強化してください。

６．ゲームの開始時点で、次の技術を研究してください。

道路建設
馬曳砲兵
護送船

７．その後では、敵より早く「据付重火砲」を研究してください。

8．小国がプレイヤーの帝国に参入したら、すぐにそこの食糧資源を開発するために、建築士を派遣します。小国が帝国に参入する前に、小国に道路を築いておくことが望ましいでしょう。
食糧が足りなくなったら、労働者を飢え死にさせないために時代遅れの弓射手を除隊させてください。

9．大国との間の戦争で攻撃する州を選択する場合、複数の敵の州に脅威を与える州に自軍部隊を配置するようにしてください。コンピュータＡＩはプレイヤーが侵入する場所を知りませんが、１つしか可能ではない州を攻撃しようとすると予測ができます。ＡＩが選択を迫られたらより価値が高い州を防御しようとするはずです。プレイヤーは、ＡＩが価値を見出しているのと同じ理由で、その州を征服したいと望むではずです。しかし、最初はあまり魅力的でない州に侵攻するようにしてください。敵の動きを予測し、主導権を取り続けてください。

交易見本市
交易見本市は、交易人が各ターンに６種類までの商品を買い付けることができるようにします。この開発は、銀行業及び軍事基金の増大を促します。

トラブルシューティング

この項目を参照して、いくつかの共通的な問題を解決することができます。

サウンド及びビデオカード
Windows 及び DirectX でサポートされていないサウンドカードやビデオカードがあります。
プレイヤーが次のサウンドカードやビデオカードのいずれかを装着していなかったら、ゲームが起動しない可能性があります。

Microsoft DirectXがサポートしているサウンドカード
Aztech・Audiowave・Crystal・Ensonic・NuSound・サウンドブラスターシリーズ

Microsoft DirectXがサポートしているビデオカード
9 FX・ATI・カノープス・DiamondのStealth、Viper、Fire・GraphicBlasterExtreme・Hercules・Intel Intense・Voodoo・Scorpion・Trident

DirectX6の設定
このゲームでは、DirectX6.1が必要です。プレイヤーがDirectX6.1を持っていない場合は、ゲームの製品CDからインストールもしくは再インストールができます。DirectX6.1のインストールは、ゲームのインストール時のオプションとしてあります。ゲームCDを検索することでインストールできます。そこでDirectXフォルダを開いてください。DXSETUP.EXEをダブルクリックし、DirectX6.1のインストールを開始してください。
自動起動もしくはDXSETUP.EXEで表示されるDirectX6.1のインストールボタンを使って、DirectX6.1をインストールもしくは再インストールができます。

DirectXに関する免責とライセンス
「インペリアリズムII」は、MicrosoftのDirectXのサウンド及びビデオドライバを使用しています。DirectXはMicrosoftの製品であり、弊社はそのインストールによってプレイヤーのコンピュータシステムで発生するかもしれない変更に責任を持つことはできません。
プレイヤーが装着しているビデオカードの最新Windowsドライバセットに更新することでも改善できないDirectX関連の問題もあります。その場合、より詳しい技術支援やサービスを受けるために、Microsoftもしくはビデオカード製造会社に連絡を取ってください。

Microsoftは、DirectXに関するすべての知的所有権を保持しています。ユーザーは、Microsoftオペレーティングシステム製品上でDirectXを使用する限定的な許可が与えられています。

Windows95用DirectXでのビデオカードとサウンドカードのドライバ確認

次に説明する手順で、装着しているサウンドとビデオのドライバがDirectX 6.1で保証されているかどうかチェックします。

Windowsの「スタート」ボタンをクリックします（「スタート」ボタンはデスクトップ画面の左下隅でいつも見つかります）
「ファイル名を指定して実行」をクリックしてください。「名前」領域に、次の文字列を入力します。[C:¥progra~1¥directx¥setup¥dxinfo.exe]
入力したら、「OK」ボタンをクリックします。すべてのドライバがDirectXに適合していることを確認してください。

ドライバのなかにDirectXに適合していないものがある場合は、ハードウェア製造会社に連絡を取り、DirectX6.1でドライバが保証されているかどうか確認してください。

Windows98用DirectXでのビデオカードとサウンドカードのドライバ確認

次に説明する手順で、装着しているサウンドとビデオのドライバがDirectX6.1で保証されているかどうかチェックします。

Windowsの「スタート」ボタンをクリックします（「スタート」ボタンはデスクトップ画面の左下隅でいつも見つかります）
「ファイル名を指定して実行」をクリックしてください。「名前」領域に、次の文字列を入力します。[C:¥mssdk¥bin¥dxutils.exe]
入力したら、「OK」ボタンをクリックします。すべてのドライバがDirectXに適合していることを確認してください。

ドライバのなかにDirectXに適合していないものがある場合は、ハードウェア製造会社に連絡を取り、DirectX6.1でドライバが保証されているかどうか確認してください。

Windowsドライバの復活

プレイヤーがDirectX 6.1をインストールした後に表示上の問題点を発見したら、以下の手順に従って、古いサウンド及びビデオのドライバを復活させることができます。

Windowsの「スタート」ボタンをクリックします（「スタート」ボタンはデスクトップ画面の左下隅でいつも見つかります）
「ファイル名を指定して実行」をクリックしてください。「名前」領域に、次の文字列を入力します。[C:¥progra~1¥directx¥setup¥dxsetup.exe]
入力したら、「OK」ボタンをクリックします。
表示されたダイアログで、「ディスプレードライバの復元」ボタンをクリックするか「オーディオドライバの復元」ボタンをクリックしてください。この際、元のドライバが収録されているディスクが必要になるかもしれません。

コピープロテクト

「インペリアリズムII」を起動するためには、ゲーム製品CDをCD-ROMドライブにセットしなければなりません。

ホットキーリスト

キーボードで次のキーを押すことで、マウス操作に代えて各機能を実行することができます。

Esc	ゲーム制御ダイアログを開く（開いているダイアログがある場合は閉じる）
F2	クィックセーブ
F3	クィックロード（オートセーブのロードが可能）
F4	ゲーム環境設定パネルを開く
F5	「競合状況」パネルを開く
F6	「ターン要約」を開く
F7	「戦闘報告」を開く
F8	「交易台帳」を開く
F9	「開発一覧」を開く
F10	「陸軍一覧」を開く
F11	「海軍一覧」を開く
F12	「市民一覧」を開く
1	輸送画面に移行
2	産業画面に移行
3	貿易画面に移行
4	外交画面に移行
5	技術画面に移行
W	全市民ユニットを起こす
A	全陸軍連隊の防御解除
Z	ズーム制御
X	プレイヤーの国をマップ中心に表示
C	選択ユニットをマップ中央に表示
N	全艦船の任務解除

ソフトウェア・ライセンス使用許諾契約

本ゲーム ソフトウェア プログラム（以下「本ソフトウェア製品」といいます）は、本ソフトウェア・ライセンス使用許諾契約（以下「本契約書」といいます）に記載された事項に基づき、お客様個人が利用する場合に限り、使用権が与えられます。本ソフトウェア製品をインストール、複製、また使用することによって、お客様は本契約の条項に拘束されることに承諾されたものとします。本契約の条項に同意できない場合、お客様に本ソフトウェア製品のインストール、使用または複製のいずれも許諾できません。

ザ ラーニング カンパニー（株）は、本契約書に記載された事項に従って、お客様個人が本ソフトウェア製品と付属するマニュアルを使用するための非独占的権利を許諾します。

本ソフトウェア製品に付属するマニュアルおよびソフトウェアは、その全てが著作権法により保護されています。お客様は、コンピュータ上でソフトウェアを起動する為にソフトウェアをインストール場合を除き、ソフトウェアまたはマニュアルの全部又は一部を複製することはできません。

本ソフトウェア及びマニュアル又はそのバックアップは1台のコンピュータでの使用に限られます。

ネットワークを介して、ソフトウェアをあるコンピュータから他のコンピュータに移動・転送することはできません。

尚、ソフトウェアおよびマニュアルのコピーを第三者に配布することはできません。

お客様はいかなる場合も、本契約書で規定されている場合を除き、ソフトウェアの全て又は一部に基づく複製、修正、移転、賃貸、貸出、リース、譲渡、翻訳、他言語または他フォーマットへの変換、逆コンパイル、逆アセンブル、または縮減することはできません。

SSI CREDITS

Senior Producer.	Alan Wasserman
Production Assistant.	George Chastain Jr.
Sr. V.P. of Development.	Dan Cermak
V.P. of R&D.	Jan Lindner
Installation and Localization Programmer.	Philip Wang
Localization.	Hiromi Okamoto
Manual Editors.	Anathea Lopez, Mark Whisler
Test Manager.	Jeff Franks
Lead Testers.	Alana Gilbert, Aaron Addleman
SSI Testers.	Thadd Abernathy, Toby Abernathy, Ashley Bushore, Jeremy Campbell, Chris Cates, Rich Connell Dan Couvillon, Bryan Fahsholtz, Richard Fielder, Larry W. Finch, Brian Fitz, Oshyan Greene, Cyrus G. Harris, Deirdra Hendricks, Jessica Jones, Charles Kammerer, Leila Kincaid, Stephen Krause, Joel Lehmann, Kurt Maffei, Walker Richardson, Eric David Ribner, Timothy Saluzzo, Richard Wagenet, David Yen
Beta Test Site Coordinator.	Shawn Storc
Director of Marketing.	Todd Sitrin
Associate Marketing Manager.	Tayna Schornack
Public Relations Director.	Karen "K.C." Conroe
Product Marketing Associate.	Brigham Hausman
Website Design & Creation.	Eric Key, Margaret Wallace
Packaging & Advertising.	Epicentric
Manual Layout.	Louis Saekow Design

Special thanks to many others at SSI and Mindscape Entertainment that all contributed to make IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION such a great product and project to work on: Chuck Kroegel, Bret Berry, Joel Billings, Jacques Henneequet, Dave Feldman, Sandra Shepard, Kim Grant, Mario Alves, Rick White, Steven Peterson, Stan Biesiadecki, Steve Murphy, Don Laabs, Jeff Pena, Garrett Graham, Charles Harribey, Jon Kromrey, Debbie Minardi, Caryn Mical, Alexa, Nick and Deb, and all of our families that have been especially understanding and put up with the many hours of work that went into this project.

While too many strong to list here individually, we include a very special thanks to the many testers that were part of our external test team. Your efforts (and contention) have contributed greatly to making IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION a better game, we couldn't have done it without you.

Imperialism was written with Apple's MacApp© Application Framework, ported to Microsoft Foundation Classes

FROG CITY CREDITS

Developed by Frog City Software, Inc.

Original Game Design. Bill Spieth
Ted Spieth
Ben Polk

Programming. Ben Polk
Michael Mortimer
Eric Fredricksen
Rachel Bernstein

Cross-Platform Programming. Eric Fredricksen

Art. Vadim Vahrameev
Brian White
Andre Salcido

Cinematic. Andre Salcido
Vadim Vahrameev

Manual. Bill Spieth

Sound Effects. Audio Syncrasy

Music Compositian. Victor Spiegal

Music Performance with Baroque Instruments. American Baroque

Midi Music Performance. Victor Spiegal

Special thanks to our families and friends who put up with us during this project, and at other times as well.

『インペリアリズムII』日本語版スタッフクレジット

ザ ラーニング カンパニー株式会社

エグゼクティブ・プロデューサー *EXECUTIVE PRODUCER*	トニー・ヒューズ Tony Hughes
制作進行 *OPERATION/LICENSING*	小尾　万寿美 Masumi Obi
	北原ひとみ Hitomi Kitahara

株式会社マイピック

エグゼクティブ・プロデューサー *EXECUTIVE PRODUCER*	古谷　仁志 Hitoshi Furuya
開発チーム *DEVELOPMENT*	河野　悦子 Etsuko Kawano
	村松　琢磨 Takuma Muramatsu
	岡川　広樹 Hiroki Okagawa
	塚原　真寿美 Masumi Tsukahara
	大橋　ひろみ Hiromi Ohashi
マーケティングチーム *MARKETING/PR*	中坪　知幸 Tomoyuki Nakatsubo
	前田　明子 Akiko Maeda
営業チーム *SALES*	秋山　徹 Toru Akiyama
	生駒　裕之 Hiroyuki Ikoma
SPECIAL THANKS	久保田　修（ツクダシナジー 株式会社） Osamu Kubota
	木村　茂（ツクダシナジー 株式会社） Shigeru Kimura
	吉川　進滋（ツクダシナジー 株式会社） Shinji Yoshikawa
	小坂　修司 Syuji Kosaka
	佐藤　純 Jun Sato
	Amazing
	ユタカ印刷 株式会社
	伏田　光宏（F's factory） Mitsuhiro Fushita

※多数のご協力いただいた日本語版スタッフの皆様ありがとうございました。
All of supportive people from T.L.C. Thank you, folks!